# PlayStation® 2

N.º 27 • Dezembro 2004 • € 7,00

**Revista Oficial – Portugal**

DVD GRÁTIS COM **9** DEMOS JOGÁVEIS

REVISTA OFICIAL

# GTA SAN ANDREAS

Análise, Entrevista aos Produtores, Guia, Truques e Dicas...

## ANTEVISÕES

- MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
- GUILTY GEAR X2 RELOAD
- BLOOD WILL TELL

## 25 JOGOS TESTADOS

## TESTES

- GTA: SAN ANDREAS
- THE URBZ: SIMS IN THE CITY
- THE GETAWAY: BLACK MONDAY
- PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
- MORTAL KOMBAT: DECEPTION
- O SENHOR DOS ANÉIS: A TERCEIRA ERA
- LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
- RESIDENT EVIL OUTBREAK
- FORD RACING 3
- CRIMSON SEA 2
- CRASH TWINSANITY
- NBA LIVE 2005
- NHL 2005
- CRASH'N'BURN
- CRIMSON TEARS
- MEGAMAN X COMAND MISSION
- FLATOUT

e muito mais...

• NOTÍCIAS • ENTREVISTAS • PASSATEMPOS • FILMES DVD • GENTE PS2...

GLOBAL Notícias
5 603904 000227 00027

## 1 Para NOKIA 4888

- Só tens que marcar a referencia do logo, logo gigante ou da melodia escolhida ao 4888
- Manda tua mensagem ao 4888

## 2 Para OUTRAS MARCAS 4888

- Escreve um SMS com a referêcia do produto, coloque em seguida a marca do teu telemóvel.
- Por exemplo 2808646 Alcatel
- Envia-o ao 4888

## 3 Internet www.LOGOSTOQUES.com

2883348 2889577 2889588 2889652 2889538 2869337 2879191 2841436 2864411 2875757 2863402 2877079 2894655
2828508 2828312 2833233 2833792 2871367 2826040 2834413 2887106
2868407 2868014 2853997 2836792 2867999 2887103 2850617 2868025 2868031 2887110 2869334 2808646 2853957
2852555 2810314 2883000 2812844 2826039 2816767 2853998 2809113
2825642 2824030 2832859 2833159 2834827 2887770 2887126 2853999 2889766
2840058 2835638 2840056 2803693 2895941 2884552

| Mono | Poli | |
|---|---|---|
| 2878345 | 2877939 | Radio |
| 2878048 | 2873714 | Flashdance |

| Mono | Poli | |
|---|---|---|
| 2837941 | 2836100 | Happy people |
| 2868226 | 2866934 | She will be loved |

### ULTIMAS NOVIDADES

| Mono | Poli* | |
|---|---|---|
| 2895589 | 2890774 | Enjoy the silence |
| 2865964 | 2864464 | Flor do reggae |
| 2887299 | 2883711 | Call on me |
| 2899454 | 2890799 | Escucha atento |
| 2878345 | 2877939 | Radio |
| 2863888 | 2879639 | open road NOVO |
| 2864657 | 2863478 | Misread |
| 2866234 | 2865800 | Sick and tired |
| 2866230 | 2865802 | my happy ending |
| 2888856 | 2887179 | I hope you dance |
| 2888868 | 2887168 | Slash dot dash |
| 2833545 | 2828680 | Dragostea din tei |
| 2883740 | 2846247 | you had me |
| TO COME | 2888093 | My prerogative |
| 2833545 | 2828680 | Dragostea din tei |
| 2849187 | 2815975 | Bubblin |
| 2869345 | 2868131 | Guilty |
| 2870195 | 2869138 | Thunderbirds are go |
| 2866230 | 2865802 | my happy ending |
| 2818207 | 2816445 | Fuck it |
| 2866141 | 2864454 | We are |

### SUPER HITS

| Mono | Poli* | |
|---|---|---|
| 2825751 | 2822654 | Dragostea din tei |
| 2802723 | 2801798 | Turn me on |
| 2818207 | 2816445 | F**k it NOVO |
| 2886424 | 2886360 | Papi chulo v1 |
| 2801845 | 2898848 | Obsesion |
| 2800089 | 2846310 | Hey mama |
| 2802762 | 2854545 | Força -forca |
| 2834872 | 2833432 | The reason |
| 2805667 | 2804197 | My immortal |
| 2856406 | 2852760 | Let's get it started |
| 2839688 | 2874309 | Torero |
| 2843112 | 2838270 | Everytime |
| 2823013 | 2886021 | Ecuador |
| 2809473 | 2885996 | Morango do nordeste |
| 2866234 | 2865800 | Sick and tired |
| 2827240 | 2826371 | I don't wanna know |
| 2836058 | 2835252 | Summer sunshine |
| 2821171 | 2820608 | Toxic |
| 2870649 | 2884894 | Ja sei namorar |
| 2818230 | 2816466 | Yeah v1 NOVO |
| 2828428 | 2827680 | Burn |
| 2875948 | 2880208 | In the shadows |
| 2852706 | 2870819 | Feel |
| 2825751 | 2828680 | Dragostea din tei |
| 2834883 | 2833993 | Trick me |
| 2846914 | 2855779 | Dilemma |
| 2866230 | 2865802 | My happy ending |
| 2851717 | 2802941 | Behind blue eyes |
| 2893730 | 2894575 | Superstar |
| 2885119 | 2884896 | Where is the love |
| 2841783 | 2837736 | Hey ya |
| 2813581 | 2846233 | Gangsta's paradise |
| 2821028 | 2818145 | Hotel |
| 2827246 | 2826386 | Left outside alone |
| 2888854 | 2887148 | Fico assim sem você |
| 2861021 | 2856284 | Flawless |
| 2878345 | 2877939 | Radio |

### TOP TV CINE

| Mono | Poli* | |
|---|---|---|
| 2831089 | 2882140 | Apocalypse now |
| 2811150 | 2870807 | A pantera...rosa |
| 2813821 | 2879938 | Buffy |
| 2829317 | 2870729 | Ghostbuster |
| 2841613 | 2835181 | MATRIX3 |
| 2811005 | 2880069 | James Bond |
| 2810053 | 2880071 | Justiceiro |
| 2822706 | 2882616 | Kind of lords |
| 2854220 | 2880147 | La abeja Maya |
| 2811064 | 2881988 | Matrix |
| 2829031 | 2854257 | Missão impossivel |
| 2811014 | 2855774 | O bom o mau eo feio |
| 2811040 | 2855671 | O Exorcista |
| 2811045 | 2855673 | Pulp Fiction |
| 2815027 | 2802672 | Popeye NOVO |
| 2811060 | 2855778 | Rocky |
| Brevem. | 2818740 | Saturday night fever |
| 2815028 | 2802673 | Scooby Doo |
| 2859683 | 2859288 | Shrek 2 |
| 2815040 | 2855678 | Simpsons |
| 2884584 | 2882831 | Sleeping awake |
| 2866141 | 2864454 | Spiderman 2 |
| 2824033 | 2822943 | Staying alive |
| 2811172 | 2872808 | Titanic |
| 2808076 | 2882153 | Top gun |
| 2813780 | 2800740 | Twilight zone |
| 2832507 | 2882982 | Xfiles |
| 2810078 | 2802676 | Zorro |

2866377

2866484 2883001 2870083 2866377 2841444 2828505 2863654
2854965 2835641 2864622 2869954 2838271 2836567 2884198
2810324 2853997 2866615 2866464 2806593 2841469 2861831 2895937
2817533 2821345 2868060 2860578 2867972 2809579 2894702 2871863
2868984 2872920 2881501 2877081 2868962 2869340 2860579 2875159
2802195 2826045 2877902 2875162 2836846 2828174 2868023 2866387

## >> LOGOS AO 4888

NOVO

2806801 2825204 2880704 2806256 2878859 2870798

LOGOS PRETO E BRANCO PREDILECTOS

2874808 2885705 2880717 2880262 2824771 2851752
2885706 2821680 2874816 2880884 2819217 2847305 2821669
2876178 2837990 2891074 2823522 2893364 2885710 2899984 2885703
2876171 2881758 2806659 2829021 2833254 2833257 2816158 2870664
2852232 2829107 2814228 2885707 2890700 2885697 2823475 2874744
2874109 2884452 2880669 2820344 2885699 2880688 2823765 2837969
2813704 2838116 2885503 2891073 2864830 2893396 2806800 2830137
2885696 2874835 2899983 2834136 2830301 2881235 2885704 2870799

## LOGOS ANIMADOS A CORES !

Manda tua mensagem ao 4888

2807484 2833546 2883192 2871796 2892393
2833549 2883187 2865926 2870942

## Efeitos sonoros ***

Teu telefone não toca mais. Ei faz ou ruidos bizarros ou imitações

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2884356 | Leão | 2898398 | Mosca rebentada |
| 2884435 | Derrapagem | 2898391 | Gato louco |
| 2801684 | Aprendiz roto | 2898389 | Bomba nuclear |
| 2813751 | Formule 1 | 2884433 | Apito Brasil |
| 2898393 | Cuco explosivo | 2884378 | Bubble arroto |
| 2898400 | Chichi coco | 2884363 | Vaca |
| 2898397 | Monstro | 2884376 | Pum |
| 2898394 | Grilo pum | 2884354 | Golfinhos |

Válido para todos os operadores : Optimus, TMN e Vodafone

*Custo total por logo, toque ou imagem. Custo por mensagem IVA INCLUIDO

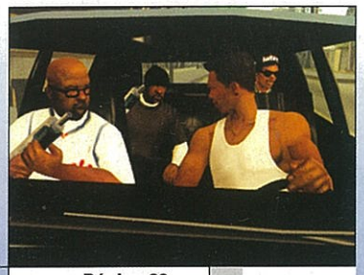
2€

Modelos compatibles logos a cores : ALCATEL : 535-735-531 LG: 7020-7100-5220c-5300i-5310-7030-5400-7000-7050-7020 MOTOROLA:V290-E380-C550-C450-E365-V600-V300-V150-V525-V500-C350-T72 NOKIA:7200-6820-7600-6650-5140-6108-3660-6220-6230-3200-6600-7250i-N-Gage-3100-3300-3510i-3530-3650-5100-6100-6610-6800-7210-7250-7650-8910i PANASONIC : G51-X60-X70-G50-G60-GD68-GD87-GD67 PHILIPS:530-535-350 SAGEM:MY-X5-V1-MY-X7-MY-C2-MY-X3-2-My-V65-MY-C5w-MY-X2-MY-X6-MY-G5-MY-X5-MY-X5m SAMSUNG:T500-S200-X450-X450-E105-X600-Z100-X430-E715-E710-E100-E700-P100 100-X400-S300-C100-P400-S500-T400-V200 SENDO : M550 SHARP :GX10-GX30-GX10-GX20 SIEMENS : A60-C60-C62-MC60-M65-SL55-S55 SONYERICSSON -Z200-T630-Z600-P900-T230-T610-T310-P800-T300-T68-T68i & ie TRILIM :Eclipse Modelos compatibles toques polifonicos : ALCATEL:332-535-735-525-511-512-715 LG:7020-7100-5220c-5300i-5310-7000-7030-5400-7050-7020 MOTOROLA:C331-C332-C333-C336-C300-V290-E380-C550-C450-E365-V600-V300 V150-V525-V500-C350-T720-C330 NOKIA:7200-6820-7600-6650-5140-6108-3660-6220-6230-3200-6600-7250i-N-Gage-3100 3300-3510-3510i-3650-5100-6100-6610-6800-7210-7250-7650-3530 PANASONIC:G51-X60-X70-G50-G60-GD87 PHILIPS:530-350-535 SAGEM:MY-X1-MY-X7-MY-C2-MY-X3-2-My-V65-MY-C5w-MY-X2-MY-X6-MY-G5zY-X5-MY-X5m SAMSUNG:T500-T500-S200-S200-X450-X450-E105-X600-Z100-X430-E715-E710-E100-E700-P100-X100-X400-T100-C100-S300-S500-T400-P400-V200 SHARP:GX10-GX20-GX10-GX30 SIEMENS:SX1-S55-A60-C60-C62-C55-MC60-M55-SL55 SONYERICSSON :T230-Z200-T630-Z600-P900-T610-310-P800-T300E preciso a autoriza o dos teus pais antes de enviar a mensagem.* Lista de telem veis compat veis encontra-seem www.logostoques.com. 123MM - 36, rue J.Babinet 31100 Toulouse FRAN A. RC 413 759 598. Tarifas: 4888 : 2€/SMS - 4555 : 1€/SMS. Linha telef nica para qualquer informa o ou problema : (+) 33 172 750 770 - Tarifa internacional. - 4888 : V lido para todos os operadores.Servi os de logos e imagens validos para todos os marcas . Garfield ' 2002 PAWS-All Rights Reserved.' 2dayuk 2004. ' FoneStarz 20044888 : VALIDO PARA TODOS OS OPERADORES. ***EFEITOS SONOROS : Modelos Compatibles : Nokia 7650, 3650 - Sagem MyXj, My-C5w, MY-X2, MYX6, MY-V65 - Sony Ericsson P800 - SIEMENS MC60 - SAMSUNG P400, X400, C100, S300, S500, T100, T400 - LG 5300i, 5310, 7000, 7030.

## A NOSSA ESCOLHA

### GTA: SAN ANDREAS

Nem é preciso justificar esta escolha. Para mim, já é o jogo do ano



Página 38

### PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

A série está mais adulta e completa. Um jogo que os fãs não podem perder

Página 52

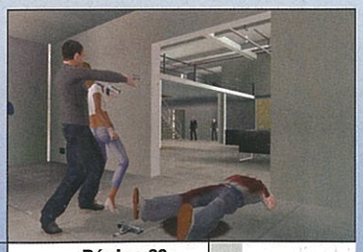
### O SENHOR DOS ANÉIS: A TERCEIRA ERA

Os fãs da obra de Tolkien não vão querer perder a oportunidade de jogar este RPG

Página 68

### THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Não é tão bom quando esperava, mas gostei de ver as vozes de Rui Unas, Vítor Norte e da bela Fernanda Serrano



Página 60

EDITORIAL

# Uma enchente!

No mês passado, comecei por dizer no Editorial que o Natal era sinónimo de jogos, muitos jogos. Facto inegável! Alguns poderão ter pensado que começámos a falar demasiado cedo nesta época mágica de final de ano...

No entanto, se pensarmos na dose de jogos que chegou ao mercado nestes últimos dois meses, tornar-se-ia totalmente impossível testá-los numa só edição. O resultado é nada mais nada menos que duas edições apetrechadas até ao limite, com um total de quase 50 testes – 49 para sermos precisos. Ou seja, se em Novembro publicámos 24 testes e ultrapassámos o recorde de títulos testados numa só edição da ROPS2, este mês voltámos a bater esse recorde, desta feita com 25 veredictos.

Como já terão reparado, nesta lista encontram-se alguns dos jogos mais esperados do ano, como é o caso de *GTA: San Andreas*, *Prince of Persia: Warrior Within*, *The Getaway: Black Monday*, o RPG *O Senhor dos Anéis: A Terceira Era*, entre muitos outros. Impressionante, não é?! Agora, quem me lê, estará a pensar na sorte que temos por poder jogar todos estes títulos num só mês, certo?

Pois eu digo que não é bem assim...

E explico porquê.

É do conhecimento geral que nós, os jornalistas da área dos videojogos, temos uma "vidinha" perfeita, especialmente durante a altura do Natal, em que são lançadas para o mercado as bombas mais esperadas do ano. Passamos a vida a jogar e, como se não bastasse, ainda somos pagos para o fazer. Parece perfeito, não é? Todavia, imaginem como seria ter de arranjar tempo para testar num só mês estes jogos todos? Pois é... impossível! O Paulo teve a sorte de poder jogar *San Andreas* e *Balck Monday*, enquanto o restante pessoal da redacção, não. Eu joguei *Warrior Within* e *Mortal Kombat*; eles, não. O nosso novo recruta, o Gonçalo, começou em grande com *A Terceira Era*, da EA, e os restantes nem lhe tocaram; a Vanda testou o *The Urbz*... e etc., etc. Ou seja, cada um de nós acaba por nunca ter "todo o tempo do mundo" para jogar os seus títulos preferidos.

Deixem-me adivinhar o que estarão a pensar agora: "Jogam no mês a seguir!" Era bom...

O problema é que para o próximo mês chegam mais jogos para testar e, para nossa infelicidade, até nem temos uma selecção de títulos tão boa quanto desejaríamos. Portanto, voltamos a sofrer da falta de tempo para satisfazer todos os nossos desejos e concluímos que, se por um lado somos sortudos, por outro, precisávamos de um pouco mais de tempo para destruir alguma frustração que nos agarra sem dó nem piedade – especialmente nesta altura do ano.

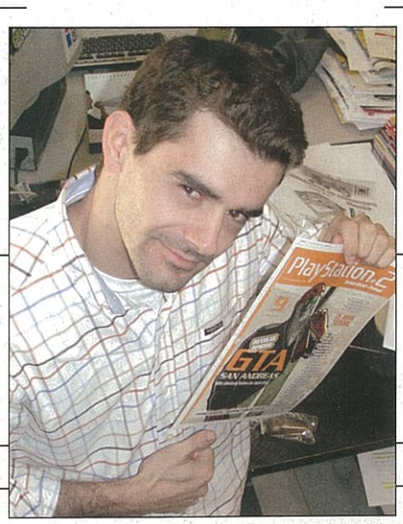
Independentemente de tudo isto, é preciso lembrar que este ano está a ser um dos melhores de sempre da PS2, tanto para a saúde da consola, que continua a dar excelentes índices de venda – em Portugal a PS2 tem mais de 90 por cento de cota de mercado –, como para os títulos que são lançados.

Depois, ainda mal acabámos de respirar fundo, e já aí temos a PSP, que chega em Março. Para o próximo mês, vamos tê-la novamente nas mãos e faremos um especial sobre a consola portátil da Sony, procurando responder a tudo o que querem saber. Absolutamente a não perder.

Entretanto, se não nos encontrarmos mais antes da chegada do Pai Natal, desejo um Santo Natal para todos vós e espero que recebam, e ofereçam, as prendas que mais desejavam.

Bom Natal a todos!

□ **Rogério Jardim**



O DESTINO NUNCA É DEFINITIVO

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM

DISPONÍVEL A 03 DE DEZEMBRO

16+ www.pegi.info

PlayStation 2

XBOX

XBOX LIVE

PC CD-ROM

ECOFILMES

UBISOFT

# PRINCE OF PERSIA
## WARRIOR WITHIN™

"Um dos grandes jogos deste Natal"
Maxi Consolas

"Prince tem tudo para continuar a ser o rei das aventuras"
PSM2

"Mistura perfeita entre acção frenética e aventura"
BGamer

"Esperem até ver os novos finishing moves. São de meter inveja a qualquer blockbuster de acção"
Oficial Xbox

Define o teu estilo de combate e utiliza o teu ambiente livremente. Domina 30 combos diferentes e 40 ataques especiais utilizando 5 classes distintas de armas.

Desfruta de aventuras épicas durante horas a fio e viaja até ao Passado para sobreviveres aos mistérios mortais que o Presente guarda para ti.

Utiliza a tua agilidade superior e desafia a gravidade para escapares às armadilhas letais e derrotares inimigos implacáveis.

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo Gamecube, the Nintendo Gamecube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

# ÍNDICE DO DVD 27

## DEMOS JOGÁVEIS

### Need for Speed Underground 2

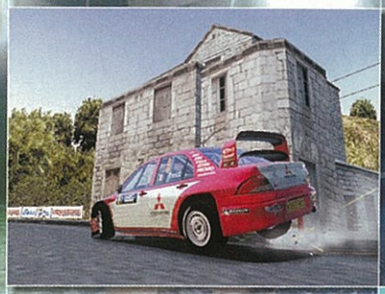
Ora aqui está um terreno seguro para os amantes do 'tuning' darem largas à sua sede por velocidade. As possíveis modificações visuais e técnicas são quase incontáveis.

### Jak 3

O jogo completo está prestes a sair, mas com esta demo já podem ficar com uma ideia das novidades e até aumentar a lista para o Pai Natal... Eh, eh, eh!

### WRC4

Assumam o comando e aproveitem para dar umas voltinhas nesta demo e, assim, experimentarem os carros e os circuitos oficiais do mundial de ralis. Vistam a pele de um piloto autêntico.

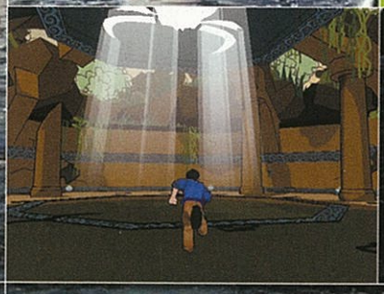


### The Energy Thieves

Estás cansado de não poder jogar os jogos do mano mais velho? Então experimenta ajudar Adiboo a salvar a Terra... Este jogo adapta-se à tua idade.

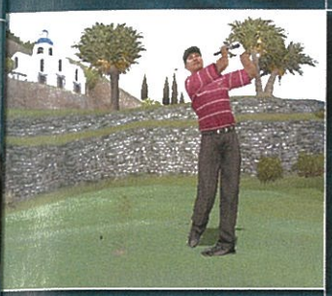
### Jackie Chan Adventures

Aqui está uma oportunidade para ajudar o mestre do kung-fu, que também é agente secreto, e a sua sobrinha a descobrirem os talismãs que podem salvar o mundo de antigos demónios chineses.



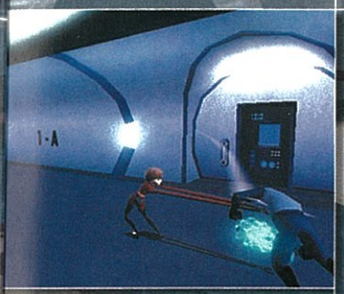
### Sega SuperStars

A câmara EyeToy está a postos? E esse físico, também? Então força, entrem no universo da Sega e descubram o que é estar, literalmente, dentro de clássicos como Sonic The Edgehog.



## Tiger Woods PGA Tour 2005

Ele pode ser o rei dos campos de golfe, mas na PS2 só consegue brilhar com a vossa ajuda. Substituam o taco pelo 'dualshock' e acertem em cheio na bola



## The Incredibles

Baseado no filme da Pixar para a Walt Disney Pictures com o mesmo nome, ainda por estrear por cá, este jogo leva-nos a viver as aventuras de Mr. Incredible e da Elastigirl.

## TIF 2005

Estão convocados para mais uma competição europeia e aí experimentarem os novos movimentos e estilos de jogo introduzidos no mais recente título da série.

# VÍDEOS

## Jak 3

Se ficaram com água na boca com a demo, aqui está um 'trailer' de bónus. Não queremos que lhe falte nada.

## The Getaway: Black Monday

Que surpresas reserva o submundo londrino? Descubra algumas neste vídeo cheio de acção.

## Gran Turismo 4

Como os motores só vão começar a trabalhar no próximo ano, aproveitem estas imagens velozes.

## Spyro: A Hero's Tale

O pequeno e destemido dragão meteu-se em novas aventuras para evitar que o mal tome conta de Dragon Realms.

## EyeToy Chat

Não é um jogo, mas tem jogos; não é uma central de comunicações, mas é interactivo. EyeToy Chat é muito mais que conversa.

## Dancing Stage Fusion

Vejam aqui como podem vir a ser os campeões de dança lá de casa, com direito a cobertura televisiva em directo, via câmara EyeToy.

Propriedade da editora GLOBAL NOTÍCIAS

DIRECTOR Rogério Jardim

REDACTORES E COLABORADORES Carlos Nogueira, Gonçalo Melo, Miguel Falcón, Nuno Perestrelo, Paulo Portugal, Ricardo Simões Ferreira, Vanda Lopes

EDITOR DE ARTE Rui Lisboa
REVISÃO Elisabete Rodrigues
FOTOGRAFIA António Fazendeiro
TRATAMENTO DE IMAGEM António Cunha, Emanuel Lage, Fernando Costa, Paulo Dias
REDACÇÃO Av. da Liberdade, 266, 4.º 1250 - 149 Lisboa
Tel: 21 330 64 53 – playstation2@pressmundo.pt
CIRCULAÇÃO António Paixão
PRODUÇÃO António José Carvalho - Director de Produção
Alexandre Pereira, João Paulo Pires, Juvenal Carvalho – Produtores
MARKETING Cátia Antunes
DIRECTOR COMERCIAL Luís Ferreira
PUBLICIDADE Sandra Antunes *Directora de Publicidade* sandra.g.antunes@golbalnoticias.pt
Virginia Revilla *Gestora de Contas* m.virginia.revilla@globalnoticias.pt
Cláudia Martins *Secretária*, publicidade@pressmundo.pt
Olívia Reis *Secretaria*
Tel: 21 318 74 00 / Fax: 21 318 74 25
DELEGAÇÃO PORTO Vítor Cunha *Director de Contas* – Maria João Eça *Assistente*
Tel: 22 209 61 11 – Tlm: 93 323 78 25
Rua Gonçalo Cristóvão, Nº 195 – 1º andar – 4049-001 Porto
Edifício Jornal de Notícias

PUBLICAÇÕES, S.A.
Registada na Conservatória Comercial do Porto com o n.º 5738
Capital Social de 6.334.285 Euros. N.º de Contribuinte: 500 096 791
Sede na Rua Gonçalo Cristovão, 195 - 40 49 -011 Porto. Tel.: 222 096 111. Fax: 222 006 330
Filial na Av. da Liberdade, n.º 266 (Ed. Diário de Notícias) - 1250 - 149 Lisboa
Tel.: 213 187 500. Fax: 213 187 506

GLOBAL NOTÍCIAS, Publicações S.A.: Conselho de Administração: Luís Delgado, Manuel Soares, Miguel Moreno, Josete Barrones, José Marquitos, Mário Bettencourt Resendes, Mendes Ribeiro e João Pedro Ribeiro. Pré-Impressão: VJ-Fotocomposição; Impressão e Acabamento: Sociedade Tipográfica, S.A. - E.N. 10, Porto Alto - 2135-114 Samora Correia; Papel miolo: Galerie Fine 75gr. Fornecido por Forest Alliance Ltd; Embalagem: M.G.M. Tel: 21 948 89 90; Distribuição Porta-a-Porta: MLD-Marketing, Logística e Distribuição; Tel.: 21 431 94 20 Fax.: 21 431 43 57; Distribuição em Portugal: VASP

PUBLICAÇÕES DA LMM
Açoriano Oriental
Diário de Notícias
Evasões
Grande Reportagem
Jornal do Fundão
Jornal de Notícias
National Geographic
Notícias Magazine
PlayStation2
Tal & Qual
Viagens
Volta ao Mundo
24Horas

ASSINATURAS Maria Isabel Pinto *Directora de Operações*
Tel: 351 21 318 78 34 Fax: 351 21 318 78 66
E-mail: assinaturas@pressmundo.pt
Atendimento ao assinante
das 9h00 às 13h00
e das 15h00 às 17h00
PREÇOS DA ASSINATURA ANUAL, (12 NÚMEROS) – sem brinde:
Portugal: € 77,00 ; Europa - € 98,90 ; Guiné-Bissau, S. Tomé e Príncipe, Macau e Timor - € 106,70 ; Outros países do Mundo - € 129,50

Depósito Legal n.º 183 053/02
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 124072 de 01 de Agosto de 2002



INTERDITA A REPRODUÇÃO DE TEXTOS E IMAGENS POR QUAISQUER MEIOS.

Menbro APCT

# VENCEDORES DOS PASSATEMPOS REVISTA N.º 25

## SILENT HILL 4

CARMEN DOLORES VIEIRA Amora
CLÁUDIO MIGUEL GODINHO COSTA Lisboa
CRISTINA MARIA LEAL FERNANDES Rio Tinto
DANIEL CORREIA Covilhã
JOÃO DANIEL CUNHA Lisboa
MIGUEL FILIPE SANTOS PINTO Bobadela
NUNO RICARDO DUARTE NEVES Cacém
TIAGO ALEXANDRE B. PINTO S. João da Talha
TIAGO ANDRÉ DUARTE SILVA Portimão
TIAGO FERNANDES Gavião

## JACKIE CHAN ADVENTURES

HUGO DANIEL GOMES AMADOR Leça do Balio
FÁBIO MIGUEL SANTOS CARRILHO Énxara do Bispo
FÁTIMA PINHEIRO Queluz Ocidental
NUNO ANDRADE Santo António da Charneca
VITOR M. MENDONÇA A. MATOS Estarreja

## TIF 2005

LEONEL SANTOS CARDOSO Rio Tinto
MANUEL MARIA REIS DA COSTA Feijó
MARIA ANTÓNIA FIGUEIRA Pias
PAULO SEGÃO Montelavar
TIAGO MANUEL S. ALVES Miranda do Corvo

"O MELHOR JOGO DE LUTA DA E3"

"O MELHOR JOGO DE LUTA DA E3"

# MORTAL KOMBAT DECEPTION

# VAI KONSUMIR-TE

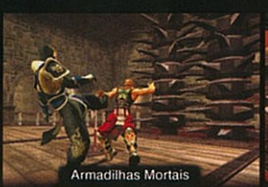
MORTALKOMBATDECEPTION.COM

ONLINE PELA 1ª VEZ

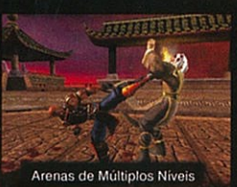
Aventura de Konquista

Arenas Interactivas

ALSO ONLINE Kombate de Puzzles 3D ONLINE


Armadilhas Mortais

ALSO ONLINE Kombate de Xadrez 3D ONLINE


Arenas de Múltiplos Níveis

Uma força malévola antiga regressou do outro mundo e ameaça a própria existência dos reinos. Irá o Campeão dos Deuses Anciãos ter o poder para derrotar esta ameaça nascida da decepção? Experimenta novas e múltiplas "Fatalities" e "Hari Karis", juntamente com jogos de Kombate de Xadrez e Puzzle, e ainda uma enorme aventura de Konquista livre para adquirir dicas de Kombate, segredos e muito mais.

PlayStation.2

Mortal Kombat® Deception™ © 2004 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY, and the Midway logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT DECEPTION, the M in a circle logo and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Amusement Games, LLC and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Screens shots shown are from the Xbox®

# ÍNDICE

6 DENTRO DO DVD

14 NOTÍCIAS

CRÓNICA & DEPENDENTE

20 PEDRO PINTO

ENTREVISTA

22 RUI VIDEIRA

23 JOAQUIN RIVERA

GENTE PS2

24 TIAGO

OLHO VIVO

26 KINGDOM HEARTS II

+ WANDA & THE COLOSSUS

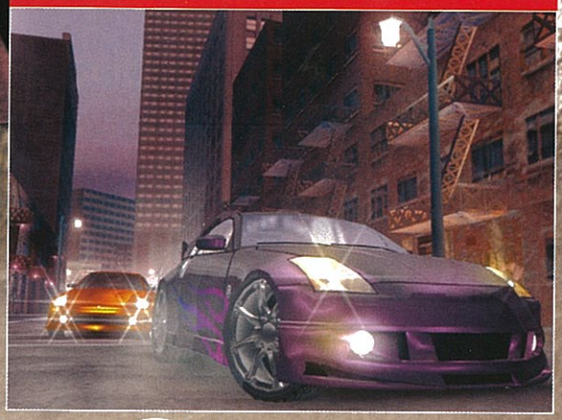
+ DESTROY ALL HUMANS


## ANTEVISÕES


28 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

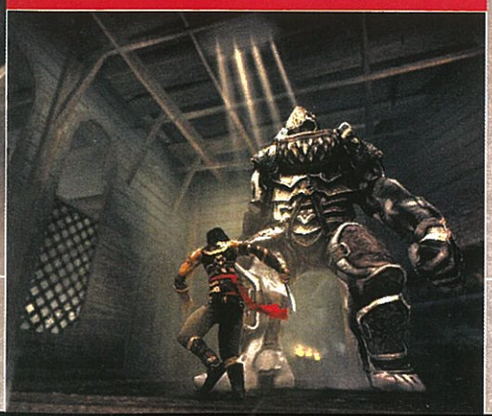
30 GUILTY GEAR

32 BLOOD WILL TELL

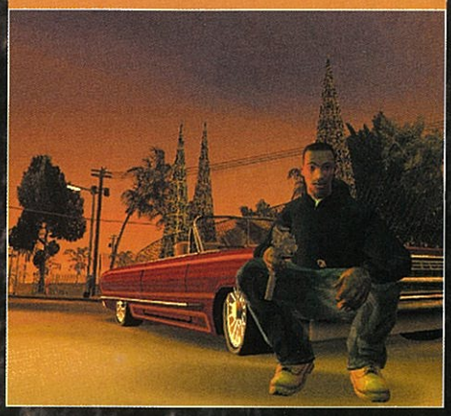
## TESTES

38 GTA: SAN ANDREAS
44 VIETCONG PURPLE HAZE
46 FORD RACING 3
48 WWE SMACKDOWN! VS. RAW
50 LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
52 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
54 CRIMSON SEA 2
54 CRASH TWINSANITY
56 NBA LIVE 2005
58 DOT HACK OUTBREAK PART 3
58 DOT HACK QUARANTINE PART 4
60 THE GETAWAY: BLACK MONDAY
62 THE URBZ: SIMS IN THE CITY
64 MORTAL KOMBAT: DECEPTION
66 NHL 2005
67 RESIDENT EVIL OUTBREAK
68 O SENHOR DOS ANÉIS: A TERCEIRA ERA
70 DYNASTY WARRIORS EMPIRES
70 DUEL MASTERS
72 MIDWAY ARCADE TREASURES 2
73 CRASH'N'BURN
74 BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBOURHOOD
75 CRIMSON TEARS
75 MEGAMAN X COMAND MISSION
76 FLATOUT



## SUPER GUIA

92 GTA: SAN ANDREAS (1.ª Parte)



## DICAS

84 TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
+ BURNOUT 3: TAKEDOWN
+ X-MEN LEGENDS
+ CONFLICT: VIETNAM
+ TERMINATOR 3: THE REDEMPTION
85 GRAN THEFT AUTO: SAN ANDREAS
+ KILLZONE
+ SLY 2: BANDO DE ESPERTALHÕES
+ RATCHET & CLANK 3

## PS2 NET

86 PS2 NET
+ Mortal Kombat: Deception
+ Prince of Persia: Warrior Within
+ WRC 4
+ The Bard's Tale
+ Sly 2: Bando de Espertalhões

## DVD FILMES

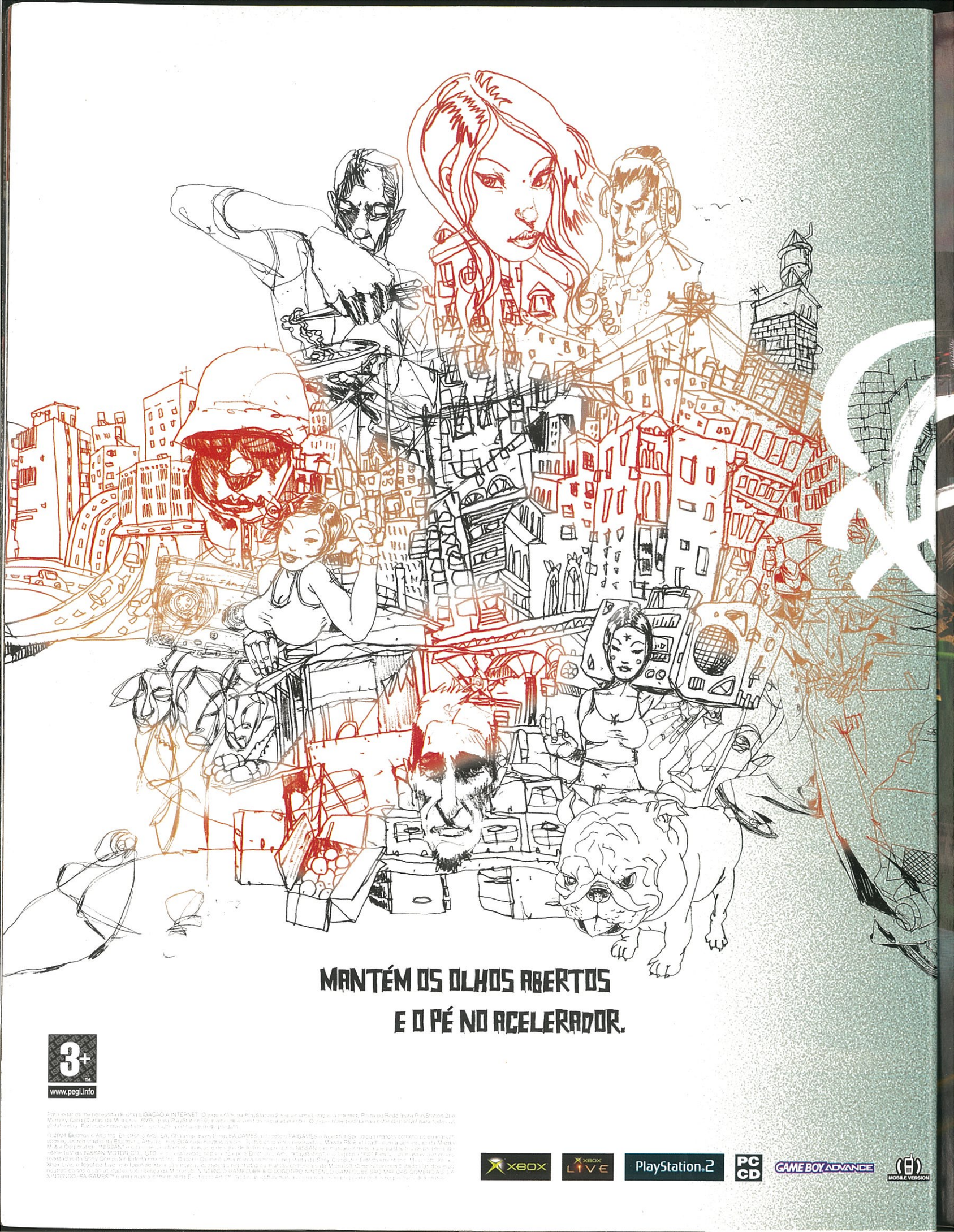
88 HOMEM-ARANHA 2
89 SEINFELD
+ A VIDA E TUDO MAIS
+ TEMPO LIMITE
+ SHREK 2

## E AINDA...

91 ASSINATURAS
92 CORREIO DOS LEITORES
96 DESENHOS DA MALTA
98 TOP DOS LEITORES

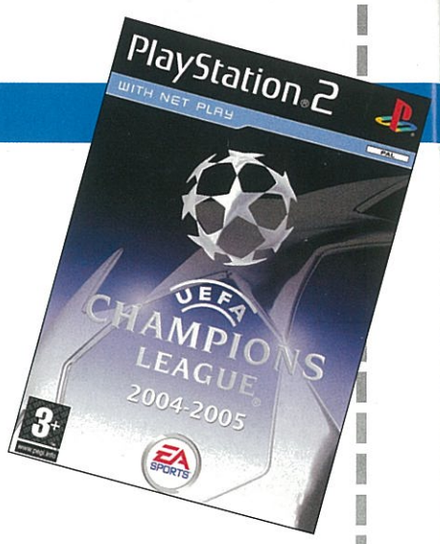
## PASSATEMPOS

57 PASSATEMPO GTA: SAN ANDREAS
71 PASSATEMPO OS INCRÍVEIS
87 PASSATEMPO HOMEM-ARANHA 2


MANTÉM OS OLHOS ABERTOS
E O PÉ NO ACELERADOR.
3+
www.pegi.info
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation.2
PC CD
GAME BOY ADVANCE
MOBILE VERSION

Vai para onde quiseres.
Vai para onde quiseres. depressa.
Vai para onde quiseres. depressa e mostra que és o melhor.
eagames.co.uk/needforspeed

EA GAMES
Challenge Everything™




### UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

## EA COM A LIGA DOS CAMPEÕES

Para além do acordo de licença que tem com a *FIFA*, a EA acabou de o estender também à *UEFA* com o anúncio do lançamento *UEFA Champions League 2004-2005*, um jogo que deverá sair para o mercado entre Fevereiro e Março de 2005. O que se sabe é que permitirá ao jogador seleccionar o seu clube de eleição, entre 239 equipas oficiais - incluindo várias ligas como a inglesa, alemã, francesa, espanhola e portuguesa, entre outras -, para as provas de qualificação e, quem sabe, chegar à Liga dos Campeões. O que significa também ultrapassar meia centena de missões e desafios (que têm lugar no campo e fora dele) para concretizar esse sonho. Já agora, existe a possibilidade, ainda não confirmada, do uso da câmara EyeToy no jogo. Brevemente teremos mais informações. □

### Gran Turismo For Boys

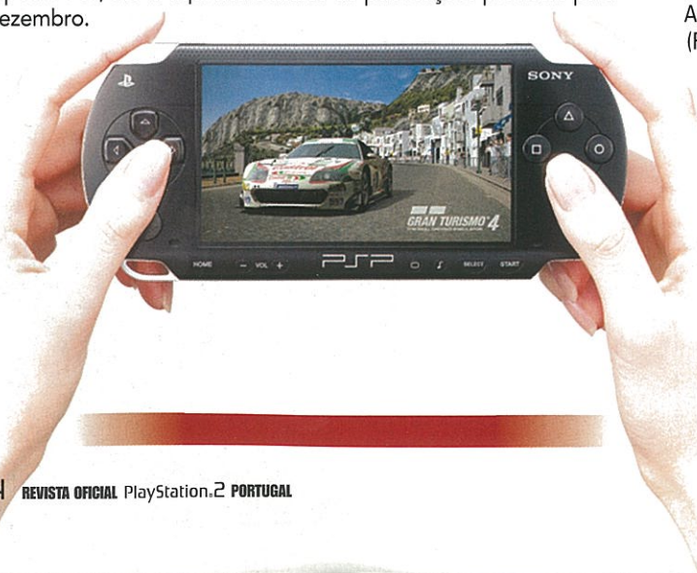
## P'RÓ MENINO E P'RÁ MENINA

Ainda é só um projecto, até o título é provisório, mas a Polyphony Digital está a trabalhar num simulador de condução para crianças. A ideia é dar a conhecer aos mais novos os prazeres associados aos automóveis. A notícia foi dada pelo produtor da série, Kazunori Yamauchi, durante a festa que assinalou a conclusão de *GT4*, cujo lançamento no Japão foi adiado para finais de Dezembro. A ideia é aliciar um público mesmo muito jovem (oito anos ou menos), por isso pretende lançar-se o jogo a um preço baixo para que se torne acessível às crianças. Yamauchi confirmou que vai haver uma quinta versão do jogo que terá suporte para câmara EyeToy. □

### PSP

## CALENDÁRIO DE LANÇAMENTOS

Com o lançamento da consola portátil no Japão a aproximar-se rapidamente, a Sony criou um portal dedicado à PSP, onde é apresentada a lista dos jogos confirmados até agora e respectiva data de saída, mas só no Japão. Na próxima edição teremos um especial PSP, até lá aqui fica o índice de publicações previstas para Dezembro.




### 12 de Dezembro

Vampire Chronicle: The Chaos Tower (Capcom)
Mahjong Taikai (Koei)
Mahjong Fight Club (Konami)
Minna-no Golf Portable (Sony Computer Entertainment)
Ridge Racers (Namco)
Armored Core Formula Front (From Software)

### 16 de Dezembro

Dynasty Warriors (Koei)
Metal Gear Acid (Konami)
Kollon (Cyberfront)
Dokoemo Issho (Sony Computer Entertainment)
Kotoba no Puzzle Mojipittan Daijiten (Namco)

### 22 de Dezembro

Puzzle Bobble Pocket (Taito)
AI Series Igo (Marvelous Interactive)
AI Series Shougi (Marvelous Interactive)
AI Series Mahjong (Marvelous Interactive)

### 24 de Dezembro

Puyo Puyo Fever (Sega)

### 30 de Dezembro

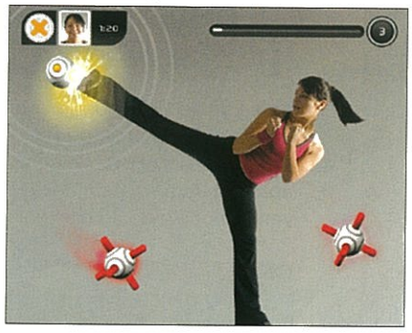
Piposaru Academia: Dossari Saru-gee Daizenshuu! (Sony Computer Entertainment)

### A publicar em Dezembro em data a determinar

Rengoku: The Tower of Purgatory (Hudson)
Need for Speed Underground Rivals (Electronic Arts KK)

EyeToy Kinetic

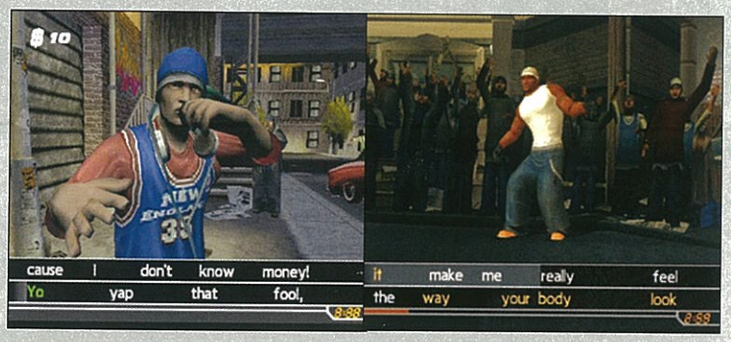
## VAMOS QUEIMAR CALORIAS



Para nos pôr a mexer, a Sony associou-se à Nike Motionworks e está a desenvolver mais um jogo interactivo para a câmara EyeToy. Os movimentos requeridos visam melhorar reflexos, postura, equilíbrio, respiração e tónus muscular e todos os exercícios são fruto de um trabalho conjunto entre o London Studio e os técnicos da Nike. As várias disciplinas dividem-se por zonas, são inspiradas em técnicas que vão do Tae Kwon Do à Aeróbica e que se concentram em pontos e necessidades específicas. □

Get on Da Mic

## PEGA NO MICRO!



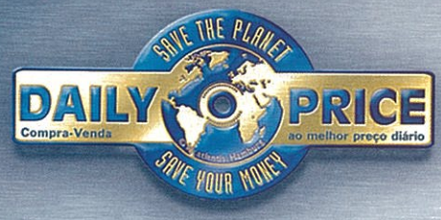

Yo, Yo, Yo!!! A malta do bairro está prestes a vibrar de uma maneira inesperada com a sua PS2. É que o jogo *Get on Da Mic*, da Eidos, faz letra-viva do conceito de Singstar em ritmo 'hip-hop'. Ou seja, adivinham-se grandes batalhas na linha do filme *8 Mile*, com o Eminem. Se bem que aqui vão ter uma ajudinha dos temas de Dr. Dre, Missy Elliot, Snoop Dog, DMX, 2 Pac, Notorious Big, etc, etc. □

Mortal Kombat: Shaolin Monks

## DENTRO DE UM ANO

Pouco depois de lançar para o mercado *Mortal Kombat: Deception* (teste na página 64), a Midway anunciou que já está em desenvolvimento o novo título da série, cujo lançamento está previsto para daqui a um ano. *Shaolin Monks* será um jogo de acção com modos single e multijogador que promete levar os fãs para além das arenas de combate, dando-lhes a possibilidade de explorar outros mundos. Está também prevista a adição de novas 'fatalities', 'puzzles' e interacções com o cenário. □

COMPRAMOS
OS SEUS VIDEOJOGOS, CD'S E DVD'S EM SEGUNDA MÃO.




Mais diversão por menos dinheiro

Visite-nos

**Loja - SALDANHA**
Av. Duque de Avila, Nº 46 Loja B
- Esquina com a Av. 5 Outubro
Tel: 21 314 70 88

**Loja - EXPO**
Alameda dos Oceanos
Lote 1.06.1.1A, Loja OAE
Edifício Smart -
Ao lado do C.C. Vasco da Gama
Tel: 21 896 30 32

Para mais informações sobre o franchising Daily Price

contacte: 808 30 10 20
franchising@dailyprice.pt

www.dailyprice.pt

# FLASH

La Pucelle: Tactics

## Na Europa no princípio de 2005

O ramo europeu da Koei anunciou que vai lançar na Europa o título da Nippon Ichi. A editora aproveitou para revelar a saída de *Phantom Brave* e de *Samurai Warriors Xtreme Legends* na mesma altura.

Prince of Persia: Warrior Whitin

## Monica Bellucci dá voz

Não se admire se a voz quente de Kaileen, discípula da Imperatiz do Tempo, lhe parecer familiar... é que a dobragem da personagem foi feita pela sensual Monica Bellucci (*Astérix* e *Cleópatra* e *The Matrix: Reloaded e Revolutions*.

Ape Escape

## Vêm aí mais macacadas

Notícia de última hora: Macacos preparam fuga para a PS2 pela terceira vez. Aguardam-se mais detalhes.

Metal Gear Solid 4

## A saga continua

A Konami já confirmou os seus planos para a criação do quarto jogo *Metal Gear Solid,* desmentindo assim rumores de que davam a série por terminada, com o fim da trilogia. Teremos mais detalhes à medida que nos forem chegando. Estejam atentos.

SNK vs. Capcom: Chaos

## Em Janeiro

Os europeus vão poder controlar os 36 lutadores dos jogos da SNK e da Capcom uma vez que a Ignition Entertainment vai trazê-los para a arena já em Janeiro.

EyeToy

## Premiado no Japão

Depois dos prémios recebidos na Europa e nos Estados Unidos foi agora a vez do Japão galardoar o periférico da Sony com o prestigiado Good Design Award, na categoria de Product Design.

ROP PS2

## Assinaturas grátis

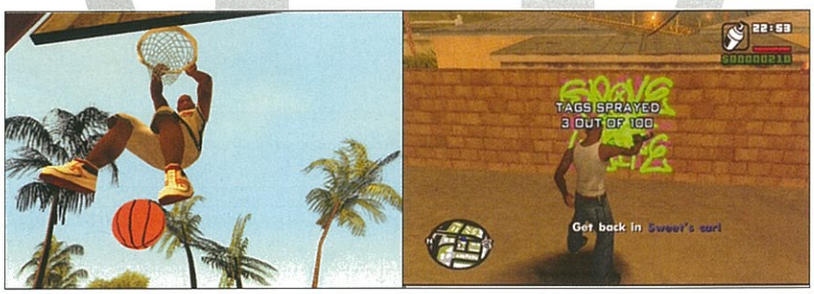
Quem adquirir a PSTwo nas lojas Fnac durante a época natalícia ganha uma assinatura trimestral da nossa revista. Grande prenda de Natal, hein!...

# Notícias

GTA: San Andreas...

## MARCA PONTOS E BATE TODOS OS RECORDES DE VENDAS

Um milhão de cópias em nove dias é um recorde absoluto de vendas no Reino Unido, transformando o novo *GTA* no quarto jogo mais vendido de sempre para PS2 no Reino Unido. Logo no primeiro fim-de-semana, *San Andreas* vendeu 677 mil exemplares, pulverizando a melhor marca anterior, que pertencia à estreia do filme *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*. Com as compras de Natal a aproximarem-se, estima-se que este valor suba ainda mais. Por cá, o jogo já vendeu perto de 30 mil exemplares. □




PlayStation

## SUCESSO COMERCIAL'.

Os números revelados pela Sony sobre a venda das suas duas consolas apontam para 74 milhões de PlayStation2 vendidas em todo o mundo em quatro ano. Os Estados Unidos ficam com a maior parcela (32,2 milhões), logo a seguir vêm os territórios PAL/Europa (25,9 milhões) e depois o Japão (17,9 milhões). Desde o seu lançamento, há dez anos, a PSOne já vendeu 100,9 milhões. A recém-lançada PSTwo também está a ser bem aceite junto dos consumidores, com vendas na ordem das 114 mil unidades só no Japão, em menos de um mês, e 50 mil no Reino Único, onde chegou a entrar em ruptura de 'stocks □

Tekken 5

## CHEGA NA PRIMAVERA AO JAPÃO

Segundo a prestigiada revista nipónica *Famitsu*, *Tekken 5* tem 60 por cento da produção concluída e será publicado no Japão na próxima Primavera. O famoso jogo de luta da Namco terá nesta edição um modo Arcada e um de Personalização dos Personagens, assim como sequências cinemáticas de cada lutador. Falta confirmar se terá ou não versão online. □

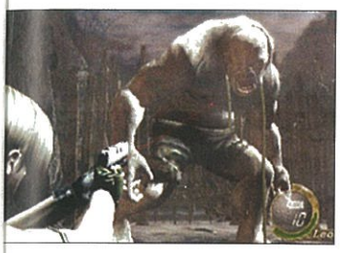
Revista Oficial Portugal

## ACEITAM-SE SUGESTÕES!

É verdade que ao longo dos meses (dos anos!) vocês têm sido pródigos em dar sugestões de rubricas, temas e informações que gostariam de ver referidas na nossa revista. Pois bem, chegou aquela altura em que nos preparamos para renovar o perfil da revista oficial e torná-la ainda mais competitiva. Que é o mesmo que dizer, mais interessante para os nossos leitores. Ora bem, podem (e devem) fazê-lo para o nosso e-mail, sob a rubrica "sugestões e conteúdos". Ficamos à espera. □

Resident Evil 4

## COM VERSÃO PARA PS2



Depois de desmentir rumores sobre o lançamento de *Resident Evil 4* para PS2, a Capcom veio agora confirmar a saída do jogo em finais de 2005. A história de *RE4* traz-nos de volta Leon S. Kennedy como protagonista. A missão de Leon será resgatar a filha do Presidente dos Estados Unidos que foi raptada na Europa. A Capcom promete dar uma reviravolta na trama e na jogabilidade do novo título. □

# FLASH

Electronic Arts

### Compra produtora de Battlefields

O aumento do custo da produção de jogos levou a sueca Digital Illusions, produtora de *Battlefield* a uma fusão com um dos gigante da indústria de videojogos, a EA.

The Chronicles of Riddick 2

### Número dois a caminho

O actor Vin Diesel revelou recentemente que está em preparação uma sequela de The *Chronicles of Riddick*, o jogo em que dá a sua imagem e com que o primeiro título, que ainda não chegou à PS2, contou com a voz do nosso Joaquim de Almeida.

PS3

### Avalon anunciado

A Climax Group está a trabalhar num jogo de acção em que os jogadores vão ter de lutar pelo domínio do mundo. Avalon vai explorar as potencialidades para multijogador da próxima geração PlayStation.


A vida é cheia de imprevistos.

Ainda bem.

Novo Panda 4x4. Ninguém me pára, baby.

Nunca foi tão fácil ter um Fiat Panda.

| Gama Panda | | P.V.P. | Entrada Inicial | x12 Mensalidades | Restantes Mensalidades |
|---|---|---|---|---|---|
| Panda | 1.1 Active | 11.018 € | 0€ | 80€ | 222€ x 60m |
| Panda | 1.2 Dynamic | 12.018 € | | | 244€ x 60m |
| Panda | 1.3 Multijet 16v | 13.948 € | | | 286€ x 60m |
| Panda 4x4 | 1.2 Climbing | 15.348 € | | | 316€ x 60m |

FIAT Crédito Contacte um Concessionário Fiat para outras simulações à sua medida.

Condições de Financiamento para particulares através de contrato de crédito da Fidis Retail IFIC, S.A.. Sujeito a aprovação. Oferta válida até 31 de Dezembro de 2004, limitada ao stock existente e não acumulável com outras promoções em vigor. P.V.P. não inclui despesas de contrato e correspondentes impostos de financiamento em vigor. TAEG para as simulações apresentadas a variar entre 8,15% e 8,34%.

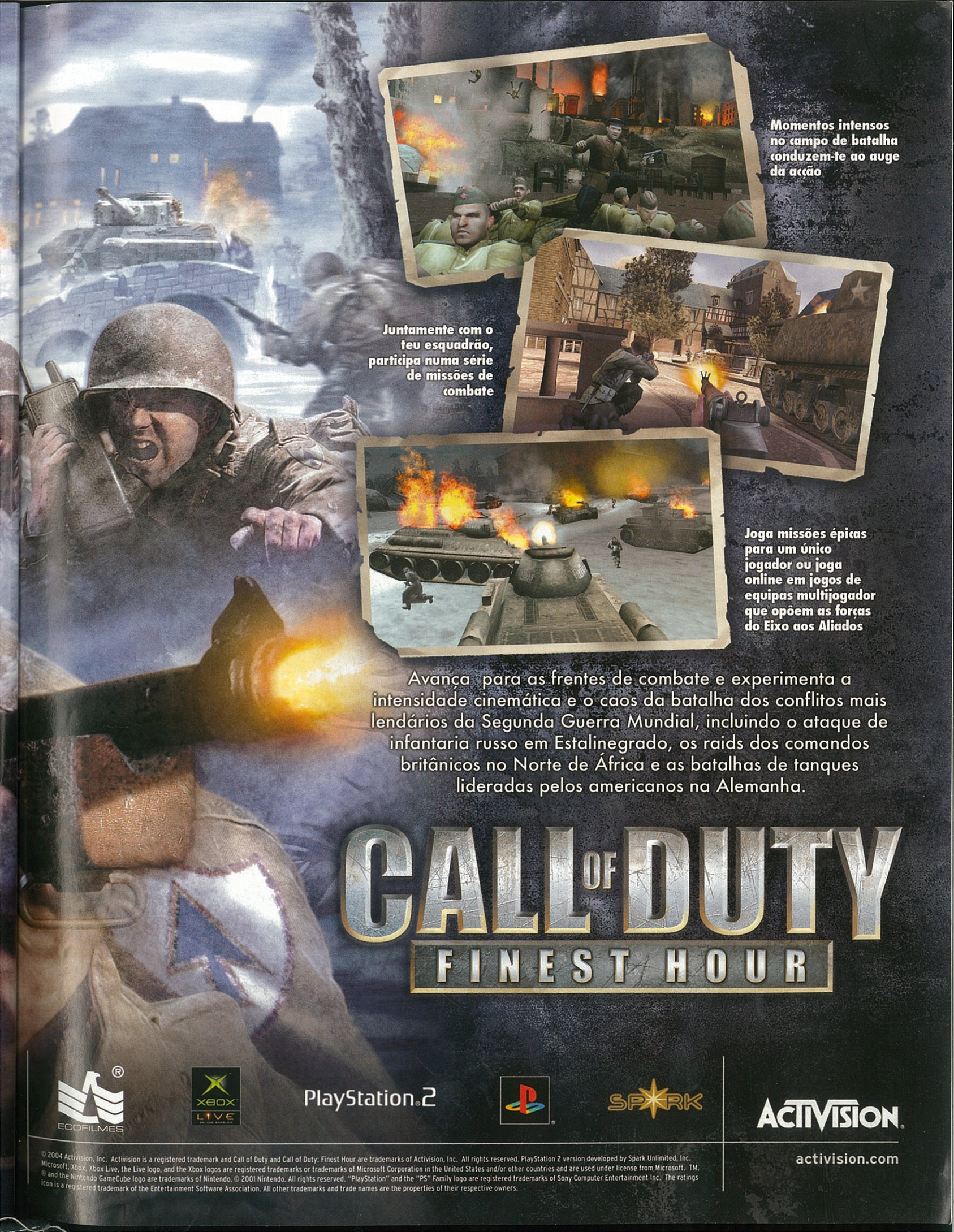
Consumo combinado (l/km): 4,3 a 6,6. Emissões de $CO_2$ (g/km): 114 a 156. O equipamento dos modelos e respectivos opcionais podem variar de acordo com especificações de mercado ou legais.

Multijet revolução do diesel

LINHA FIAT 808 206181 www.fiat.pt

FIAT

O MOMENTO MAIS SOMBRIO
PARA O MUNDO...
... SERÁ O MAIS GLORIOSO
PARA TI.
DISPONÍVEL A 03 de DEZEMBRO
WWW.CALLOFDUTY.COM

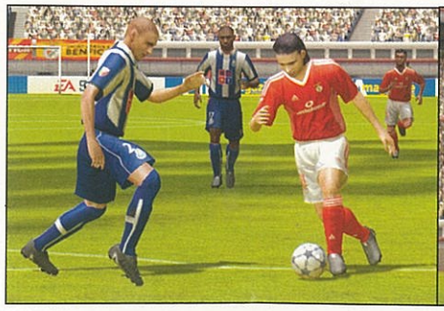

Momentos intensos no campo de batalha conduzem-te ao auge da acção
Juntamente com o teu esquadrão, participa numa série de missões de combate
Joga missões épicas para um único jogador ou joga online em jogos de equipas multijogador que opõem as forças do Eixo aos Aliados
Avança para as frentes de combate e experimenta a intensidade cinemática e o caos da batalha dos conflitos mais lendários da Segunda Guerra Mundial, incluindo o ataque de infantaria russo em Estalinegrado, os raids dos comandos britânicos no Norte de África e as batalhas de tanques lideradas pelos americanos na Alemanha.
CALL OF DUTY
FINEST HOUR
ECOFILMES
XBOX LIVE
PlayStation 2
SPARK
ACTIVISION
© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty and Call of Duty: Finest Hour are trademarks of Activision, Inc. All rights reserved. PlayStation 2 version developed by Spark Unlimited, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
activision.com

PEDRO PINTO

# TRIÂNGULO DE OURO

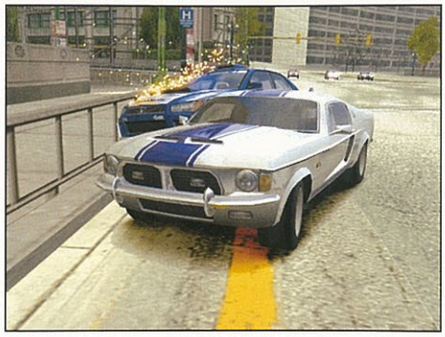
Ando assim há já uns dias. Pensativo, com cara de poucos amigos, a cofiar a barba que não tenho. Diz quem sabe ser esta a angústia que antecipa os grandes desafios. No fundo, para mim, a dúvida resume-se a uma questão de princípio: jogo ou não com três avançados? Deixo o Nuno Assis solto no meio, livre de responsabilidades defensivas – ele que é um primor no passe e nas aberturas –, ou opto pelo Rafael, mais robusto e belicoso? Desde que peguei no Vitória que a cidade de Guimarães somou ao título de berço da Nação o da magia do futebol. Jogo vertical, sentido de baliza, médios "box to box" e até um Elpídio Silva, "el Gordo", como lhe chamavam em Alvalade, magrinho e em grande forma a marcar. *FIFA 2005* é a melhor aposta da Electronic Arts desde o início da saga, já lá vão dez anos, com uma inovação que promete fazer mossa nos jogos de simulador: a carreira de treinador.

Foi mesmo por aí que comecei, titubeante e a medo, por baixo, que as propostas não abundam na Superliga, entre desconfiados apertos de mão e sorrisos forçados mas, ao bom estilo de Mourinho, rapidamente a ser cobiçado pelos maiores tubarões e patos bravos do futebol. Escolhemos a táctica, mergulhamos no mercado de transferências, privilegiamos a componente física ou técnica nos treinos, sentimos o sibilar do chicote, quando se perde, e o doce bafo da euforia se tudo corre bem. É assim a vida de treinador! Com uma vantagem: somos nós que controlamos os jogadores, os fazemos correr, sem desculpas nem subterfúgios. Se os "senadores" da equipa estão contra nós, como se queixava Del Neri no F. C. Porto, então a culpa está nas teclas e no fraco uso que delas fazemos. A bola anda solta no pé, o jogo é fluido, lógico e com desmarcações que fazem todo o sentido. E é curioso. Cada jogador reúne o perfil e os atributos que vemos desfilar todas as semanas nos relvados! Liedson é mesmo elástico, Diego tem fintas próprias e Simão é rápido que se farta, em diagonais que desequilibram. Mais! Se arriscamos quase nada ao estilo Trappatoni, que acha que a Superliga é como o Calcio, onde um empate fora já é muito bom, mesmo diante do último classificado (!), o melhor é vender os avançados e contratar daqueles defesas duros e implacáveis. É que ocupar bem os espaços e defender à zona é um dos segredos para o sucesso neste *FIFA 2005*. Chega! Estou rendido, confesso, preciso de uma pausa para mais uma partida e garanto que, desta vez, nem o Rochemback vai insultar o treinador. É que 'L´Etat c´est Moi'. □



# Crónica a Opinião

Não foi assim há tanto tempo, mas já lá vão uns anos. O País era diferente. Não havia DVD, nem PlayStation, nem som 'surround', nem 'home-cinema', na maioria das vezes, se querem saber, nem... VHS. Uma seca, portanto! *Mad Max II* foi dos primeiros filmes duros que acompanhei na tela e, talvez por isso mesmo, dos que mais me impressionaram. Tornou-se um filme de culto para mim, por entre a violência e uma visão apocalíptica do futuro. Há uma cena que para sempre me ficou na memória: Mad é perseguido por dois motares implacáveis e um carro chanfrado. Por entre a tensão, o botão de hélio faz maravilhas. Um 'boost' inesquecível. O carro salta em frente, impelido pelo disparo brutal do motor, as rodas fumegam no asfalto, o conta-quilómetros roda enlouquecido. É o mesmo em *Burnout 3: Takedown*. Sinto-me nas nuvens, eu que nem sou nada de ficar deliciado com o estilo arcada. "It´s all about risk and reward", avisam-nos logo de início e essa é mesmo a piada toda: correr riscos sem sair do sofá. Para ganhar



adrenalina, não precisamos de percorrer a Vasco da Gama a alta velocidade, arriscar a vida, a nossa e a dos outros, como ultimamente ganhou moda, em corridas de rua sem qualquer sentido. Burnout tem mesmo tudo. Inclui razias, despistes, despiques a alta velocidade com grande qualidade gráfica, bom controlo do carro e uma banda sonora de cortar a respiração. Ah!, e as sequências de acidente timbradas pela câmara lenta, ao estilo Matrix, tornam tudo ainda mais explosivo. □

Em Tom Clancy as grandes personagens fogem ao padrão comum: não gostam especialmente do Ocidente, muito menos veneram o estilo americano, mas seriam incapazes de entregar o Mundo à lógica que fez da URSS a maior mentira de sempre com apenas quatro palavras. É isso que as torna tão fascinantes. Misha Filitov, o herói de Estalinegrado, o maior mito da Segunda Grande Guerra, seria incapaz de trair a pátria. Não, este homem derrotado pela idade, três vezes condecorado por Estaline, nunca faria mal à "Rodina". Tornou-se o "cardeal do Kremelin", o mais importante informador da CIA, porque o Partido, a burocracia delirante, a incompetência crónica de um regime incongruente lhe matou a mulher por incúria médica e os filhos por incapacidade militar. E este é um sistema que o velho combatente não quer que o resto do Mundo seja obrigado a viver, tal como o coronel Ramius, na sua *Caça ao Outubro Vermelho*. Por todas as razões e mais uma, eu não podia perder Tom *Clancy´s Rainbow Six 3*. É mais frio e cerebral que um simples 'shooter' e só nos resta tentar evitar que os ataques terroristas tornem a vida ainda mais difícil. Do resgate de reféns às ameaças nucleares, é preciso delinear estratégias e sentir as explosões, os tiros, a visão turva provocada pelas granadas de gás. Bom para quem gosta de desafios, ao nível de um grande escritor. □

## O MEU TOP 3

- FIFA 2005
- Burnout 3: Takedown
- Tom Clancy´s Rainbow Six 3

## OS MAIS AGUARDADOS

- Gran Turismo 4
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Far Cry: Instincts

**Call of Duty: Finest Hour**
Previsão de lançamento: 3 de Dezembro

**Tony Hawk's Underground 2**
Previsão de lançamento: Já disponíve

**Star Wars Battlefront**
Previsão de lançamento: Já disponíve

**Colin McRae Rally 2005**
Previsão de lançamento: Já disponível

**Toca Race Driver 2**
Previsão de lançamento: Já disponível

**LMA Manager**
Previsão de lançamento: Já disponíve

**Pro Evolution Soccer 4**
Previsão de lançamento: Já disponível

**Mortal Kombat: Deception**
Previsão de lançamento: Já disponíve

**Sega Superstars (Eye Toy)**
Previsão de lançamento: Já disponíve

**The Incredibles – Os Super-Heróis**
Previsão de lançamento: Já disponível

**The Polar Express**
Previsão de lançamento: Já disponíve

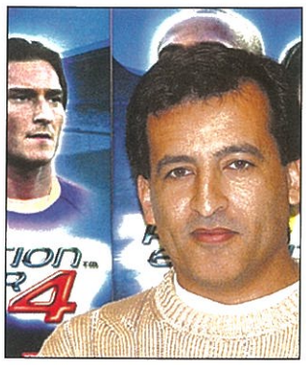
**Prince of Persia: The Warrior Within**
Previsão de lançamento: 3 de Dezembro

**Splinter Cell: Pandora Tomorrow**
Previsão de lançamento:

**Disney Move (Eye Toy)**
Previsão de lançamento: Já disponível

**Site www.4play.pt**
O site 4play foi desenvolvido e desenhado com o propósito de ajudar todos aqueles que gostam de videojogos a escolher melhor os seus jogos e a retirar deles o máximo proveito. Com mais informações, imagens e vídeos, o site 4play vai ser o conselheiro permanente quer na consulta, quer nas decisões de compra de todos os interessados em videojogos.

**CONTACTOS:**
Ecofilmes. S.A.
Av. Brasil, 866
3700 S. João Madeira
Tel.: 256.836.200
Site: www.4play.pt



## Rui Videira
### Director de Relações Públicas e Publicidade da Ecofilmes

# "DISTRIBUÍMOS OS MELHORES VIDEOJOGOS DO MUNDO"

"A Ecofilmes é a empresa líder de mercado e a maior distribuidora de videojogos em Portugal". Rui Videira define assim, de uma forma peremptória e ambiciosa, o posicionamento da Ecofilmes na indústria de videojogos. Uma posição que reflecte também a longa experiência da empresa de S. João da Madeira no panorama audiovisual nacional, que se divide também na distribuição de filmes em cinema e edição videográfica. No entanto, a vertente de videojogos tem mantido uma assinalável lista de representação de grandes 'software houses'. Os nossos leitores deverão reconhecer nomes importantes como a Activision, Codemasters, Disney, Eidos, mas também Konami, Midway, Phoenix, Play it, Sega, THQ, Ubisoft e Virginplay. E estes são apenas alguns dos nomes que lançam jogos e periféricos para a PS2, uma vez que a Ecofilmes trabalha também com outras plataformas. O que lhe permite dizer: "Estamos bastante satisfeitos com as 'software houses' que representamos e o nosso empenho e concentração nunca são demais quando se trata de companhias como as que distribuímos. Como já devem ter reparado, são as mesmas que nos permitem dizer que distribuímos os melhores videojogos do mundo", explica.

Numa altura em que os nossos leitores tudo querem saber sobre a nova PSP, a pergunta impôs-se: "Estão a desenvolver alguns títulos para a PSP?" Rui explica, mantendo as naturais reservas: "Existem alguns projectos dos quais ainda não estamos autorizados a falar. No entanto, podemos já confirmar as licenças de jogos como o Metal Gear Acid, Star Wars: Revenge of the Sith e THUG. Como se percebe, estes nomes fazem-nos recordar alguns títulos de referência que foram também campeões de venda da empresa. "Pro Evolution Soccer 4 ou o Colin McRae Rally 2005 atingiram já volumes muito interessantes de vendas. E outros, apenas nomeando alguns, Prince of Persia The Warrior Within ou The Incredibles: Os Super-Heróis, que estamos certos também irão seguir o mesmo trilho do sucesso". Agora difícil mesmo foi seleccionar a lista dos melhores jogos da Ecofilmes para este Natal... □

## Joaquin Rivera
### Marketing manager da Electronic Arts

# "SOMOS A PRINCIPAL EDITORA DE PS2"

É facil confundirem-se as letras EA com o próprio universo dos videojogos, tal é a dimensão mundial e o volume de vendas das suas várias franchises. *FIFA, Need For Speed, Harry Poter, O Senhor dos Anéis, Burnout, The Sims,* são apenas alguns dos nomes mágicos distribuídos por este colosso. A EA está há nove anos em Portugal, embora só há cinco anos com escritório sediado no nosso país e a sua própria estrutura.
"A partir dessa altura, o crescimento da empresa em Portugal foi muito grande", afirma Joaquin Rivera, o responsável pela EA nos nosso país. "A Electronic Arts é a editora líder de mercado em Portugal, com uma cota de mercado superior a 20 por cento, e mais de 8 por cento que a segunda maior editora", esclarece. Apesar da EA englobar EA Games, EA Sports e EA Sports Big, representa também "alguns dos jogos mais importantes" da Capcom, Namco e Square. Embora a empresa se reporte a Espanha, tem uma autonomia financeira, de *marketing* e de vendas. Um crescimento que muito teve que ver com o mercado de consolas e, em particular, com a Playstation 2. "Somos a principal editora de PlayStation 2", sintetiza.
Neste final de ano, Joaquin Rivera aposta em *FIFA 2005* e em *Need For Speed Underground 2*, como os seus campeões de vendas.
Outro dos aspectos por que a EA se tem batido em Portugal é pela localização em português dos jogos mais importantes para um target infantil-juvenil. "Sim, decididamente achamos que os videojogos devem chegar a muito mais jogadores. E para isso têm de estar localizados em português. E tem de ser de qualidade." Foi isso que sucedeu com os *Harry Potter* e também com os comentários em português dos últimos *FIFA*, para além da legendagem nos títulos da série *O Senhor dos Anéis*.
Como se calcula, os estúdios da EA nos Estados Unidos e Canadá estão já a produzir códigos de jogos para a PSP. Joquin esclarece: "Temos um contrato para desenvolver cinco títulos para a PSP. Três para o 'day one' e mais dois para o primeiro mês. Entre eles, teremos uma versão de *FIFA, Need For Speed* e *Tiger Woods*. "Achamos que vai ser uma plataforma de grande sucesso e que vai revolucionar o mercado de consolas portáteis e, assim, ampliar o número de jogadores, sobretudo a pessoas que não costumam jogar".
Sem querer fazer futurologia, quisemos, ainda assim, saber como a EA encara a chegada da PS3. Rivera foi peremptório: "Ainda temos muito poucas notícias sobre a PS3. No entanto, a EA apostará decidiamente na PS3 e terá um grande número de títulos. E será líder nessa plataforma." □

**Need For Speed Underground 2**
Previsão de lançamento: 22 de Novembro

**FIFA Football 205**
Previsão de lançamento: Já disponível

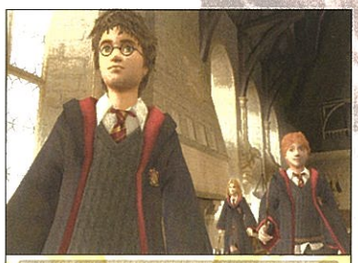
**O Senhor dos Anéis: A Terceira Era**
Previsão de lançamento: Já disponível

**URBZ: Sims in the City**
Previsão de lançamento: Já disponível

**Golden Eye: Rogue Agent**
Previsão de lançamento: Já disponível

**Burnout 3: Takedown**
Previsão de lançamento: Já disponível

**Edições Platinum**
Need For Speed Underground
Medal Of Honour: Rising Sun
O Senhor dos Anéis:
O Regresso do Rei



**CONTACTOS:**
Electronic Arts
Edifício Taurus, Praça do Campo
Pequeno, 48 – 6º Dto
1000-081 LISBOA
Tel 21.781.59.40
www.portugal.ea.com

# TIAGO

**Aproveitámos a apresentação do jogo Isto É Futebol 2005 na Worten do Colombo, pelo qual Tiago deu a cara, e falámos um pouco sobre o fanatismo que a jovem promessa e pupilo de José Mourinho no Chealsea tem pela PlayStation2. E podem crer que é mesmo fanático, porque o Tiago já anda nisto dos jogos desde a velha PSOne... Por entre a azáfama habitual dos autógrafos e das entrevistas para a televisão, conseguimos entrevistá-lo, e o resultado vem já a seguir.**

## Estamos a tentar combinar um torneio na casa na do nosso capitão, o John Terry

**PlayStation2 Tiago, isto da PS2 é recente, ou nem por isso?**
Tiago Não. Vem desde que me lembro. Os meus pais ofereceram-me a PSOne logo que a consola saiu. Já a PS2, também a comprei logo que chegou ao mercado. Aliás, tive que a encomendar, porque havia poucas na altura.

**PS2 Perdes muito tempo a jogar?**
T Quando tenho tempo livre em que não estou com a minha esposa, passo tardes inteiras agarrado à PlayStation2. Quando estava cá em Lisboa, passava tardes inteiras a jogar PS2.

**PS2 Deste a cara ao TIF 2005, mas jogas outros jogos, com certeza...**
T Costumo jogar *SOCOM*, *Prince of Persia*. Este último ainda não o consegui acabar, estou lá numa fase em que já me deu a volta à cabeça; está um pouco complicado. Quanto ao *SOCOM*, já vou na segunda edição. Depois também gosto de jogos de rali, como o *Colin McRae*, entre outros...

**PS2 Achas-te bem representado no TIF 2005, quer física quer tecnicamente?**
T Está giro. Acho que a capa do jogo ficou engraçada, e o meu boneco está realmente muito bem conseguido. Ainda não explorei bem o meu jogador, vou ter que praticar mais – mas com certeza que representa bem as minhas características técnicas.

**PS2 Há alguma coisa que consigas fazer no jogo e não consigas fazer na realidade e vice-versa?**
T Ainda não tentei, mas provavelmente há. Depois, existem muitas coisas que consigo fazer na realidade mas que não consigo fazer no jogo. Ainda assim, com certeza que no jogo devo ser um jogador mais perfeito. Se calhar, não falho tantos passes, por exemplo.

**PS2 Há mais alguém no Chelsea que jogue PlayStation2?**
T Muita gente.

**PS2 Costumas desafiar alguém em particular?**
T Há grandes torneios. Ultimamente, estamos a tentar combinar um torneio particular na casa de um jogador, neste caso, na do nosso capitão, o John Terry.

**PS2 O Ricardo Carvalho e o Paulo Ferreira também costumam jogar?**
T Nem tanto. O Paulo, sim, joga muito PlayStation2. O Ricardo Carvalho acho que nem por isso.

**PS2 O José Mourinho joga?**
T Não sei. Não faço ideia. Com a trabalho que ele tem para preparar os jogos, não sei se terá tempo para jogar PlayStation2.

**PS2 Como os jogos têm evoluído cada vez mais, achas possível um treinador pegar num jogo e usá-lo como forma de aprender algumas tácticas, ou aperfeiçoar jogadas?**
T Penso que sim. Podem ser um excelente meio para conhecer outras equipas e os respectivos jogadores. Os jogos estão a tornar-se cada vez mais perfeitos, que um dia... nem digo nada...

**PS2 Como é que são os adeptos ingleses?**
T Não são tão críticos. Apoiam a equipa sempre, quer estejamos a perder ou a ganhar. O ambiente é muito bom. Geralmente há uma zona onde damos autógrafos; mas fora daí, quando vamos na rua, mesmo conhecendo-nos, eles não nos chateiam. São muito civilizados.

**PS2 Se bem me lembro, da última fez que jogámos juntos, levaste a melhor sobre mim... Para dizer a verdade, não estou convencido. Quando é que podemos fazer uma desforra?**
T [risos] Bem, nem sei. Tão cedo, não. Um dia, quando passares em Londres, tratamos disso [risos]...

**PS2 Tens muitas saudades dos teus ex-colegas de equipa do Benfica?**
T Claro que sim. Fizemos grandes jogos. O Manuel Fernandes e o João Pereira jogam muito bem, mas o Ricardo Rocha era a minha dupla. Como tu bem sabes [risos], passámos grandes momentos com a PlayStation2.

**PS2 E da Catedral?**
T É óbvio. Passei grandes momentos no Benfica, que não vou esquecer.

**PS2 Sabendo que já não podes desafiar tantas vezes o teu ex-colega e amigo Ricardo Rocha, e que ele será a nossa próxima personalidade na rubrica "Gente PS2", há alguma mensagem que lhe queiras deixar?**
T Ele que continue a treinar... Da próxima vez que nos encontrarmos na PlayStation2, vou derrotá-lo, como sempre. Ele é muito fraquinho [risos]...

**PS2 Se pudesses desafiar alguém conhecido à tua escolha para uma partida de futebol virtual, quem seria?**
T O Zidane. Gostava muito de lhe dar uma liçãozinha [risos]...

**PS2 Uma mensagem para os nossos leitores...**
T Continuem a jogar... Não deixem que passem despercebidos nem o *TIF2005*, nem a *PS two*; eu já os tenho...
□ **Rogério Jardim**

### B.I.

**Profissão**
**Futebolista**

**Idade**
**23**

**Outras actividades**
**Jogar PlayStation2**

## Passo tardes inteiras agarrado à PlayStation2

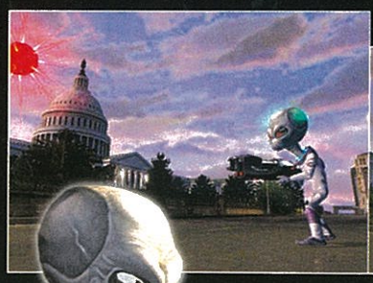
# KINGDOM HEARTS II

Quando um jogo vende quatro milhões de cópias é mais que certo que vai ter continuação. *Kingdom Hearts* é um desses casos. O sucesso do primeiro lançamento, em 2002, foi um incentivo para a sequela que sairá no próximo ano. Entretanto, a Square Enix já revelou os primeiros detalhes e imagens deste novo RPG. Como em equipa que ganha não se mexe... Sora, Donald e Pateta continuam a ser os protagonistas de *KH II*. A acompanhá-los estarão novamente personagens da série *Final Fantasy* e da Disney (Mulan estreia-se nestas lides); alguns são amigos, outros nem por isso. Todos eles serão animados por um novo motor gráfico. □

## Wanda & The Colossus

Começou por chamar-se NICO, o que para bom entendedor subentendia uma ligação a Ico. Se foi essa a sua suposição, acertou. Os criadores de Ico estão agora a trabalhar neste novo jogo, onde as marcas do título anterior são bem visíveis. Desta vez, conta-se a história de uma rapariga que na companhia do seu cavalo deve percorrer grandes cenários para derrotar os colossos – estátuas gigantes animadas que assumem diferentes formas e cujas capacidades e fragilidades variam. A Sony ainda não tem data de saída, mas será no próximo ano. □

## Destroy All Humans



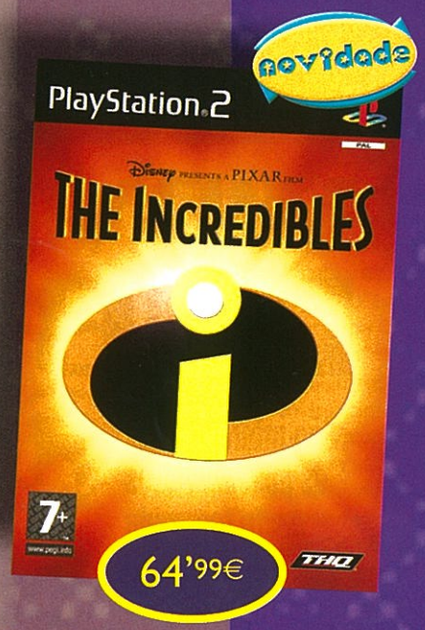
Nem a Casa Branca, bastião da mais poderosa nação na Terra, escapa a um extraterrestre dependente do ADN humano para dar continuidade à espécie Furon. Crypto 137 é o 'alien' que desce à terra no seu OVNI para espalhar a destruição e controlar os terráqueos com as suas armas futuristas. O jogo, com vastas referências à cinematografia e ficção científica dos anos 50, terá cinco grandes ambientes ao dispor de Crypto. Ou seja, a confirmarem-se as previsões, temos só mais uns meses de vida, porque o jogo sai no primeiro trimestre de 2005. ■

# Só na TOYS "R" US

## APROVEITE O...

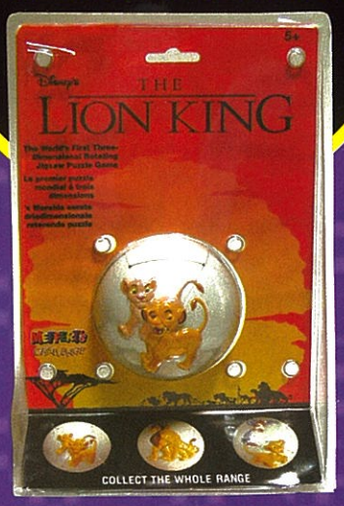
**3x2**

JOGOS PS2
19'99€
Preço unitário




64'99€

PELA COMPRA DO JOGO "THE INCREDIBLES"
**BRINDE**
DA BOLA DISNEY MAGICA
DISPONIVEL EN PS2-GBA-X BOX-PC



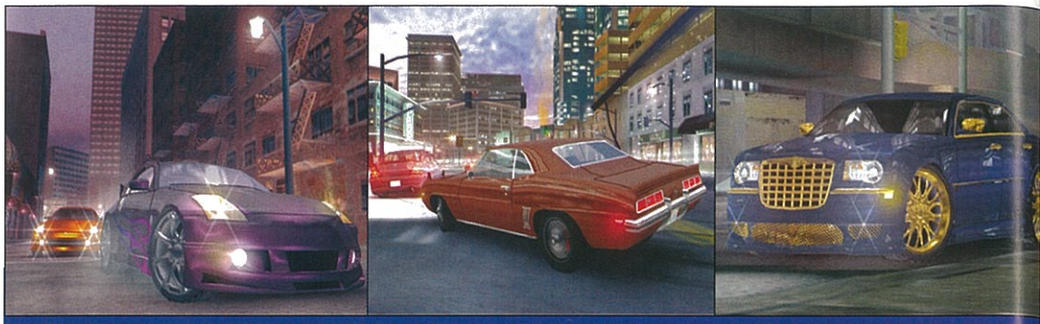

**2x1**

JOGOS GBA
19'99€
Preço unitário

**2x1**

JOGOS G-CUBE
19'99€
Preço unitário

Informa-te na sua loja TOYS "R" US ou no site: **www.toysrus.pt**
ou no telefone de atendimento ao cliente: **808 202 203**



■ Olhem-me para estas jantes a brilhar! Um verdadeiro mimo!

# MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

**São intermináveis as possibilidades desta renovada sequela que aposta forte na personalização dos carros**

Recentemente, tivemos oportunidade de ir a Londres acompanhar o desenvolvimento de *Midnight Club 3: DUB Edition*, o novo título da Rockstar San Diego, inserido na cultura 'street racing'. No entanto, o local escolhido para esta apresentação individual e exclusiva nada teve que ver com o universo da corridas de rua. Em vez dos escritórios da Rockstar, no bairro de Chelsea, optou-se por um espaço mais dedicado a um outro tipo de desporto – nada menos do que um dos luxuosos camarotes VIP do Estádio Stamford Bridge, bem perto do quartel-general da companhia. Mas não, não pensem que por lá vimos o 'mister' Mourinho a puxar as orelhas aos seus pupilos…

Nesta altura, valerá a pena recordar que a Rockstar San Diego foi pioneira nas corridas em cenários urbanos através de *Midtown Madness* (no PC); daí evoluiu para um promissor *Midnight Club: Street Racing*, o primeiro título da série ainda numa fase em que as capacidades da PS2 não estavam totalmente desenvolvidas. Já a inevitável sequela *Midnight Club II* elevou o jogo ao patamar exigido pelos jogadores adeptos da modalidade, embora sem as possibilidades de personalização que temos hoje. Nesta terceira edição, a ideia transmitida por CJ, um dos produtores do jogo (não, não se trata de Carl Johnson, de San Andreas) foi a de elevar o jogo para um novo patamar. "Uma das novidades de *Midnight Club 3* é a de oferecer uma personalização total, carros licenciados (bem como todos acessórios), modalidades 'online' (até oito jogadores) e um aspecto gráfico ao nível do estádio actual da consola da Sony", referiu. Ou seja, temos tudo o que tinha a saborosa edição anterior mais um sem-número de opções de modificação para tornar único o nosso carro.

A ideia era aceleração e foi o que tivemos nesta antevisão de um jogo que promete dar cartas no género. Desde logo, merece referência a chancela da *DUB Magazine*, verdadeira bíblia da cultura urbana louvada pelos aficionados das modificações, personalização e decoração dos seus carrões. Carros, sim… mas

## Uma ajuda da DUB

De modo a concretizarem a ambição de ter mais carros licenciados, os consultores da revista *DUB* acabaram por se converter em verdadeiros parceiros do jogo através das suas ligações e dos contactos com as diversas marcas. Dessa forma, participaram em tudo o que tem a ver com a personalização dos carros.

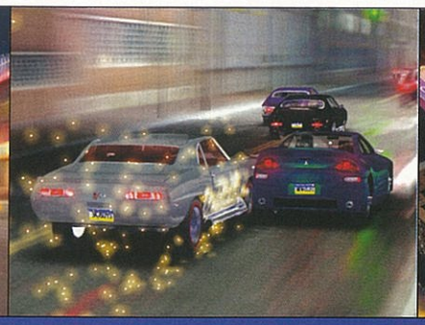
## As estrelas da DUB

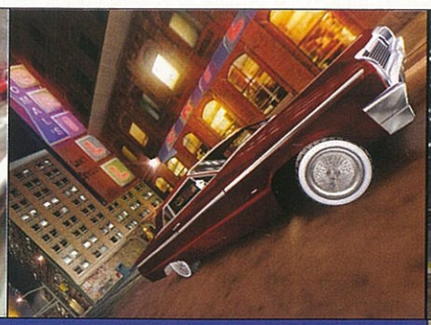
Numa capa recente da *DUB*, posaram o trio de protagonistas do filme *Starsky & Hutch*, Owen Wilson, Ben Stiller e Snoop Dogg. Pouco depois foi a vez de Kobe Bryant se exibir sentado no seu Lamborghini Murciélago amarelo canário. Já a 'rapper' Lil' Kim desenhou um vestido decotado no seu Mercedes-Benz G500. Palavras para quê…

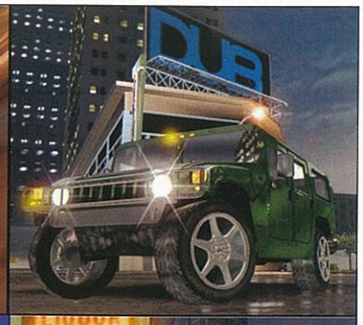
Companhia Rockstar San Diego Editora Rockstar Games Distribuidora Infocapital Género Corridas

Guilty Gear Isuka 28

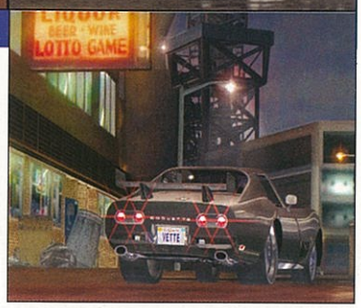
Blood Will Tell 32








■ *Fazem ideia do que eu gastei para este carrinho ter este aspecto?*




também há motas. A principal clientela são, evidentemente, as estrelas do desporto e os artistas da cena musical. Snoop Dog, Dr. Dre, Outkast ou David Bekcham são só alguns deles, mas encontramos todos os que gastam centenas de milhares de dólares em extravagâncias para fazer 'dubbing' à sua máquina. Com isto falamos daqueles que estão associados a esta cultura, como a selecção de jantes, aparelhos de som, 'spoilers', pinturas dos carros, etc. Ou seja, uma realidade que, sendo similar, acaba por ser bem diferente da cultura 'tuning', também presente no jogo.

O jogo é composto por um espaço vasto que engloba três cidades (San Diego, Detroit e Atlanta) e inclui todas as variantes que serão de esperar num jogo deste calibre. No entanto, ao contrário do que sucedia em *MC2*, não temos de concluir todas as provas para passar para uma outra cidade. Assim, estão disponíveis os modos Carreira, Arcade, Cruise e Online. No modo Carreira, começamos com uma verba em dinheiro que nos permite comprar o primeiro carro. À medida que se ganham provas, o dinheiro entra e permite adquirir mais 'upgrades'. Isso significa também a compra de um total de 20 carros para encher a garagem lá de casa. Por falar nisso, o jogo inclui 60 veículos licenciados, o dobro dos carros disponíveis no jogo anterior. Além de SUV's, carrinhas, 'monster cars', carros desportivos, 'concept cars', 'choppers', 'street bikes' e outros veículos singulares.

**O jogo é composto por um espaço que engloba três cidades: San Diego, Detroit e Atlanta**

Como o código que vimos estava ainda numa fase inicial, a apresentação centrou-se sobretudo no aspecto da configuração estética dos carros e não propriamente nas modificações mecânicas. Contudo, CJ não quis deixar de explicar que "o jogo também terá essa componente da modificação. Com isto quero dizer alteração de motor, transmissão, travões, pneus e suspensão. Aqui teremos uma lista de opções para fazer 'tuning' ao nosso carro". No entanto, sintetiza: "Toda estas opções de 'tuning' não fariam sentido sem uma jogabilidade à medida."

Com o carrinho finalmente decorado à maneira, pintura nova, jantes a brilhar e autocolantes com chamas que parecem sair dos escapes laterais, lá saímos para a estrada. Em termos de jogabilidade, percebemos que não existem grandes diferenças relativamente ao jogo anterior. Na primeira experiência de pista, com um Chevy Impala lindo, impecável, demos umas voltas ao circuito urbano, o que deu para apreciar algum rigor na condução, mas sempre sem perder o seu lado mais arcada. O estilo de provas em que temos de seguir os vários feixes de luz, mas tentar superar os adversários para chegar ao final em primeiro lugar, também se manteve. Isso significa tirar o maior partido da gestão criteriosa da nitro. Novidade é o aumento de atalhos que permitem algumas manobras arriscadas, que podem trazer algum benefício na corrida. Por fim, experimentámos uma 'monster bike' que é, ao fim e ao cabo, uma excelente variante de duas rodas. Para o meu CV deste jogo ficaram os testes com o potentíssimo Saleen S7, com 550 cv., e ainda com o General Lee, uma reprodução fiel do carro da série de TV *Os Duques de Hazzard*.

Apesar de não estar disponível quando vimos o jogo, vai existir um sistema bastante completo de danos do carro. Isto porque já existe a autorização que permite estender essa característica a todos os veículos. Ficaram também à vista as melhorias introduzidas na arquitectura dos imóveis, bastante mais detalhados, mas também o aumento de veículos que circulam no trânsito, as variantes das condições climatéricas, sobretudo o muito convincente efeito de luz e nevoeiro. O conjunto promete.

□ **Paulo Portugal.**

■ Ai tu queres luta, então defende lá esta. Estavas a pedi-las!

# GUILTY GEAR ISUKA

**Um jogo em 2D que não se deixa impressionar pela reputação das 3D e explora as potencialidades da PS2**

Conscientes do sucesso do primeiro jogo da série *Guilty Gear*, os criadores do novo título, Isuka, decidiram manter a mesma linha, mas com algumas adições interessantes que os fãs certamente vão acolher de braços abertos. Ponham-se à defesa porque, já a seguir, vamos contar-vos a nossa experiência com a antevisão deste jogo, em que a acção dos combates atinge níveis avassaladores. Para os que só agora estão a travar conhecimento com os Gear (humanos que incorporaram um poder energético conhecido por "Magic" que os impele a lutar), será bom esclarecer que estamos a falar de um dos mais conceituados jogos de luta em 2D, onde a acção furiosa se alia a efeitos visuais, ambientes, modos de combate em 'side scrolling' e a uma banda sonora características que são a sua imagem de marca.

Só que desta vez a Sammy Studios quis inovar e, além de criar novos personagens – que se juntam a um universo que ultrapassa as duas centenas de lutadores e onde podemos encontrar duas versões robotizadas de Ky –, ainda aumentou o número de lutadores em cada combate e o número de arenas.

Quando se pensa em gráficos 2D, normalmente não se associa à ideia de ter quatro jogadores a lutar em simultâneo a uma velocidade furiosa, mas é essa uma das originalidades de *Guilty Gear* e um dos aspectos que o está a consolidar cada vez mais como um jogo de vanguarda.

A técnica do "tudo ao monte" só tem um senão: é que no meio do caos que se gera, quando temos quatro lutadores em acção (controlados através do 'multitap', ou pelo computador), às tantas perdemos o contacto visual com o nosso personagem, tal não é a confusão de movimento e efeitos especiais. Felizmente, os comandos respondem bem e, ao esmagarmos os botões como se não houvesse amanhã, conseguimos sempre dar uns bons golpes nos adversários. A alternativa é fugir. Fugir para onde? Pois é, essa é outra novidade. Como o cenário se divide em dois planos paralelos, sempre que as coisas começam a aquecer para o nosso lado e nos apercebemos de que precisamos de tomar fôlego, podemos dar uma escapadela até ao outro plano e depois voltar.

**GGI é um exemplo de que é possível inovar e ao mesmo tempo manter uma linha clássica**

Sendo a luta a principal actividade dos Gears, já se sabe que a nossa função primordial é carregar em botões o tempo todo, tanto para aplicar golpes nos inimigos como para nos deslocarmos. Um toque em R1 faz com que o nosso personagem se vire para a direita ou para a esquerda e, assim, fazer face aos ataques que vêm de todos os flancos. Pode parecer simples, mas acreditem que requer alguma habituação, sobretudo nas alturas em que o combate é mais intenso e não sabemos para que lado nos devemos virar, porque estamos cercados.

Todas as personagens têm movimentos especiais e várias combos. Quem gosta de dar um toque pessoal aos lutadores também o pode fazer, pois há vários esquemas de cor à escolha para qualquer um deles.

Logo que tivermos mais novidades, vamos contar tudo sobre este *Guilty Gear Isuka*, que ameaça tornar-se mais um clássico do género e tem características para ser recebido com entusiasmo pelos admiradores.

□ **Vanda Lopes**

■ Vou bater-me como puder até ao final, mas não hás-de vencer-me

Companhia Arc System Works Editora Sammy Studios Distribuidora Ecofilmes Género Acção

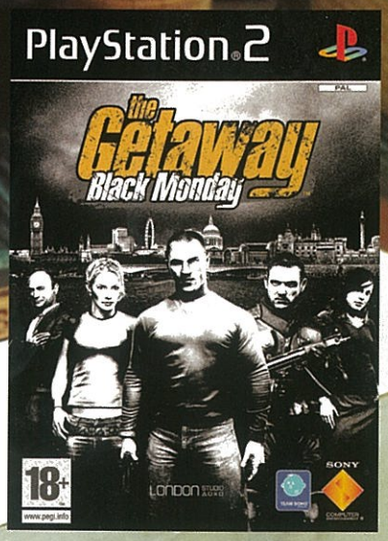
"PS" e "PlayStation" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. The Getaway Black Monday ©2004 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" e "Black Monday" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados. Distribuído por Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados.

LONDON STUDIO

TEAM SOHO

TOWER BRIDGE

*Visita-nos, se tiveres coragem...*




**TOTALMENTE em PORTUGUÊS**
com as vozes de Fernanda Serrano
Rogério Samora, Vitor Norte e Rui Unas

www.thegetaway.co.uk

¿alinhas?

PlayStation 2

■ Arma-te em esperto e ainda acabas como o fiambre, às fatias!

# BLOOD WILL TELL

**A história original de um jovem que procura recuperar o corpo roubado por 48 demónios**

Só mesmo demónios podiam ter a ideia de retirar nada mais nada menos que 48 partes do corpo de um rapazinho e levá-las depois para locais diferentes. Esqueceram-se é que esse miúdo um dia ia crescer e querer recuperar o que já lhe tinha pertencido. A história de *Blood Will Tell* começa exactamente no ponto em que Hyakkimaru parte em busca dos demónios que o despojaram de partes vitais do seu corpo, os Fiends. Pouco depois de ser vítima do saque demoníaco, Hyakkimaru é recolhido por um médico que o trata e substitui as partes retiradas por próteses que se vêm a revelar muito úteis quando o rapaz tem de defrontar os demos. Os braços foram substituídos por espadas e por uma bazuca e o joelho esconde um canhão de longo alcance e mira para afinar a pontaria, mas já voltamos ao arsenal, porque esse não fica por aí.

O jogo começa com um prólogo a preto e branco – não, não é defeito da TV, é mesmo assim, porque são esses os tons com que Hyakkimaru vê o mundo. As outras cores que aparecem no ecrã são apenas o verde da seta direccional e o vermelho dos vários pontos que assinalam a posição dos inimigos. Só quando derrotamos o primeiro boss, e substituímos o olho de vidro por um verdadeiro, o nosso herói começa a ver o mundo a cores. E assim continua durante o jogo: cada parte recuperada representa uma nova capacidade.

**O corpo reconstruído de Hyakkimaru esconde muitas surpresas, sobretudo para os inimigos**

Antes de partir na sua demanda, Hyakkimaru recebe lições do seu protector num nível tutorial, onde aprende os principais movimentos, ataques e algumas combos. Poderá haver quem pense que esta espécie de aula prática seria dispensável, mas a verdade é que desta forma perdemos muito menos tempo a fixar as definições ou a testar os botões e, acreditem, quando estamos a lutar pela sobrevivência contra vários adversários em simultâneo, tempo é coisa que não nos podemos dar ao luxo de perder.

Isto leva-nos ao tema "batalhas". Combates não faltam ao longo de toda esta aventura. Para fazer face aos poderes dos inimigos, que aparecem sob variadas formas (de animais a espectros de aspecto fantasmagórico), Hyakkimaru está inicialmente artilhado com as armas que lhe foram incorporadas, mas também com uma espada. Quantos mais adversários cortar às postas, mais poderosas ficam as armas, e os próprios ataques tornam-se cada vez mais devastadores. Atenção que as munições dos canhões não são ilimitadas, há que recolher itens para carregar as armas de fogo. À medida que vamos evoluindo, podemos usar novas combos. Hyakkimaru não faz todo o seu percurso sozinho; a partir de certa altura, vai contar com a ajuda da pequena Dororo, que não só o ajuda em combate como tem habilidades próprias, que são uma mais-valia importante.

*Blood Will Tell* é fruto da imaginação de Osamu Tezuka, em cujas obras Manga se inspiram os ambientes 3D desta aventura. Apesar de apenas termos experimentado uma versão muito reduzida do jogo, onde se detectam alguns problemas com a câmara, parece-nos que estamos perante algo bastante promissor.

□ **Vanda Lopes**

■ Cá com o Hyakkimaru é sempre a partir; a vingança tarda...

DATA PREVISTA JAN 2005 PS2

Companhia Sega Editora Sega Distribuidora Ecofilmes Género Acção

TOM CLANCY'S

ALGUNS *GHOSTS** SÃO DO OUTRO MUNDO
OUTROS ENVIAM-TE PARA LÁ.

# GHOST RECON 2

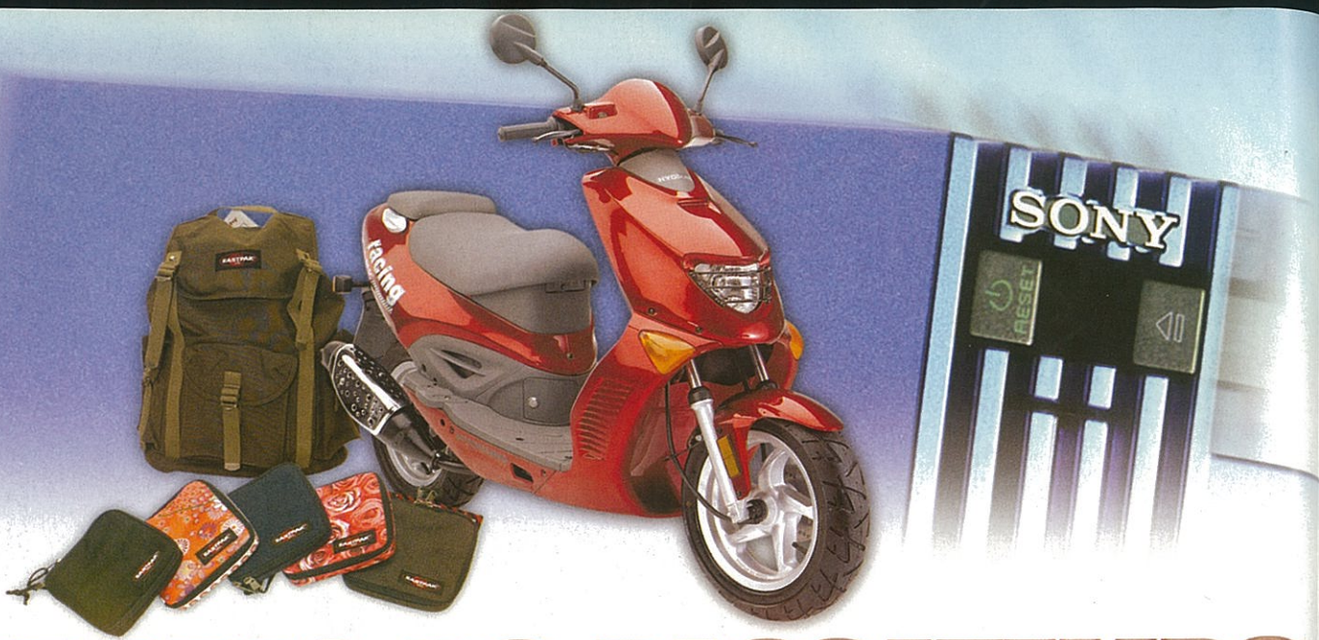
*FANTASMAS

26 de NOVEMBRO

www.ghostrecon.com

PlayStation 2

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.
"PS" and "Playstation ®2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.




# VENCEDORES DO PASSATEMPO

## Aniversário

**1.º MARIA CAETANO DIAS, OEIRAS**
**VENCEDORA DE UMA MOTA HYOSING SF 50**

**2.º ÂNGELO MOREIRA, SANTO TIRSO**
**VENCEDOR DE UMA PLAYSTATION AQUA**

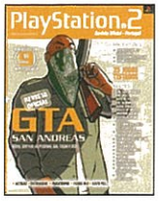
### VENCEDORES DE UMA MOCHILA EASTPACK

**3.º - 7.º** PATRÍCIAS CANAVEZES, SESIMBRA
LÍGIA VILAS BOAS, SENHORA DA HORA
PAULO COELHO, LOUSADA
DUARTE GUEDES, SANTA MARTA DE PENAGUIÃO
HUGO AMADOR, LEÇA DO BALIO

### VENCEDORES DE UM PORTA CD

**8.º - 12.º** ALEXANDRE MAGALHÃES, LISBOA
FÁTIMA ALMEIDA, BARCARENA
MÁRIO BAPTISTA, VILA DO CONDE
RICARDO PEREIRA, FAFE
HÉLDER ALMEIDA, BARCARENA

# GUIA DE NATAL



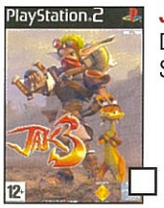
Querido(a) mãe, pai, avô, avó, padrinhos, manos, tios... Está a chegar aquela hora em que tu de questionas sobre aquilo que me irás dar no Natal. Pois eu decidi poupar-te a esse trabalho e fiz já uma listinha que te pode ser útil. Depois, não te preocupes, também te deixo jogar.

## ACÇÃO

**Grand Theft Auto San Andreas**
Distribuidora: Infocapital

**Star Wars: Battlefront**
Distribuidora: Ecofilmes

**Onimusha 3: Demon Siege**
Distribuidora: Electronic Arts



**Jak 3**
Distribuidora: SCE Portugal

**Ratchet & Clank 3**
Distribuidora: SCE Portugal

**The Getaway: Black Monday**
Distribuidora: SCE Portugal

**Prince of Persia: Warrior Within**
Distribuidora: Ecofilmes

**Driv3r**
Distribuidora: Atari

**PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy**
Distribuidora: Ecofilmes

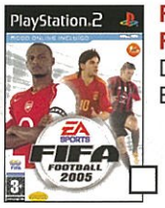
**Spider-Man 2**
Distribuidora: Ecofilmes

**Spinter Cell: Pandora Tomorrow**
Distribuidora: Ecofilmes

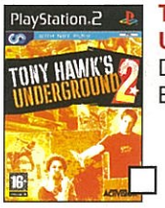
**Sly 2: Bando de Espertalhões**
Distribuidora: SCE Portugal

## Desporto

**Pro Evolution Soccer 4**
Distribuidora: Ecofilmes



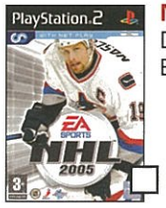
**FIFA Football 2005**
Distribuidora: Electronic Arts



**Tony Hawk's Underground 2**
Distribuidora: Electronic Arts

**NBA 2005**
Distribuidora: Electronic Arts

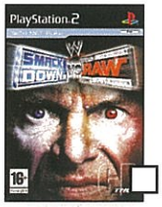
**Smash Court Tennis: Pro Tournament 2**
Distribuidora: SCE Portugal



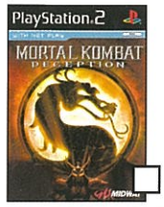
**NHL 2005**
Distribuidora: Electronic Arts

**Atenas 2004**
Distribuidora: SCE Portugal

## Beat'em Up



**WWE Smackdown vs Raw**
Distribuidora: Ecofilmes



**Mortal Kombat: Deception**
Distribuidora: Ecofilmes

**Def Jam: Fight For New York**
Distribuidora: Electronic Arts

**Dragon Ball Z: Budokai 3**
Distribuidora: Atar

## FPS

**Killzone**
Distribuidora: SCE Portuga

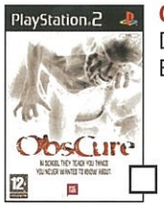
**Golden Eye: Rogue Agent**
Distribuidora: Electronic Arts

**Call of Duty: Finest Hour**
Distribuidora: Ecofilmes

**SOCOM II: U.S. Navy Seals**
Distribuidora: SCE Portugal

## Horror

**Silent Hill 4: The Room**
Distribuidora: Ecofilmes



**Obscure**
Distribuidora: Ecofilmes

**Resident Evil: Outbreak**
Distribuidora: Capcom

**Project Zero 2**
Distribuidora: Ecofilmes

Contactos da Distribuidoras: SCE Portugal: 210 422 000 ■ Ecofilmes: 256 836 200 ■ Electronic Arts: 217 815 940 ■ Atari: 210 029 220 ■ Infocapital: 210 319 319 ■ PlayGames: 226 088 333

## Infantil

**The Incredibles – Os Super-Heróis**
Distribuidora: Ecofilmes

**The Energy Thieves**
Distribuidora: Infocapital

**Shrek 2**
Distribuidora: Ecofilmes

**Spyro: Hero's Tail**
Distribuidora: Infocapital

**Sonic Heroes**
Distribuidora: Ecofilmes

**Ty, O Tigre da Tasmânia 2: Resgate Selvagem**
Distribuidora: Electronic Arts

**Tak & Power of Juju**
Distribuidora: Ecofilmes

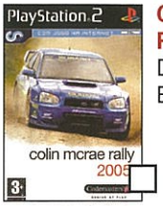
**Shark Tale**
Distribuidora: Ecofilmes

**Transformers**
Distribuidora: Atari

**Harry Potter: O Prisioneiro dse Azkaban**
Distribuidora: Electronic Arts

## Corridas

**Need For Speed Underground 2**
Distribuidora: Electronic Arts



**Colin McRae Rally 2005**
Distribuidora: Ecofilmes

**Burnout 3: Takedown**
Distribuidora: Electronic Arts

**Toca Race Driver 2**
Distribuidora: Ecofilmes

**WRC 4**
Distribuidora: SCE Portugal

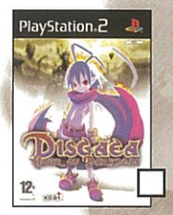
**Formula One 04**
Distribuidora: SCE Portugal

## ESTRATÉGIA

**Total Club Manager 2005**
Distribuidora: Electronic Arts

**URBZ: Sims in the City**
Distribuidora: Electronic Arts

## RPG



**Disgaea: Hour Of Darkness**
Distribuidora: Ecofilmes

**Champions of Norrath**
Distribuidora: Ecofilmes

**O Senhor dos Anéis: A Terceira Era**
Distribuidora: Electronic Arts

**Final Fantasy X-2**
Distribuidora: Electronic Arts

**Forgotten Realms: Demon Stone**
Distribuidora: Atari

**Star Ocean: Till The End of Time**
Distribuidora: Ecofilmes

## Party Games

**Singstar Party**
Distribuidora: SCE Portugal

**Sega Super Stars**
Distribuidora: Ecofilmes

**EyeToy Play 2**
Distribuidora: SCE Portugal

**U-Move Super Sports**
Distribuidora: Ecofilmes

# Dizem que os olhos são o espelho da alma

"O melhor shooter do ano!" REVISTA OFICIAL PS2

"Killzone está um passo à frente dos restantes jogos do género na PS2" PSM2

"Killzone oferece acção frenética com batalhas memoráveis" MAXICONSOLAS

"Um excelente jogo de acção e um dos melhores shooters da PlayStation®2" BGAMER

E nos seus olhos vê-se o ódio. Vê-se a ira. Vê-se a destruição. Mas também o medo. São os Helghast, uma facção militar separatista disposta a eliminar a colónia humana da Terra no planeta Vekta. Só as forças leais podem detê-los. Só um comando formado por quatro soldados pode atrever-se a fazer-lhes frente. Só alguém como tu pode pô-los na mira enquanto lhes dizes, olhos nos olhos, "miúdo não gosto do teu olhar". Killzone. 11 níveis. 25 armas reais. 4 personagens para seleccionar, ambientes interactivos, modo online e inimigos inteligentes que reagem com diferentes tácticas militares dependendo da situação. Prepara-te porque a guerra está próxima.

**¿PODES PARAR O IMPARÁVEL?**

www.killzoneps2.com

¿alinhas?

PlayStation®2

"PS" e "PlayStation" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. "PS" é uma marca de Sony Corporation.
KillZone TM ©2003 Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por Guerrilla. Editado por Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados.

TESTE


VIETCONG PURPLE HAZE 44
FORD RACING 3 46
WWE SMACKDOWN! VS. RAW 48
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE 50
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN 52
CRIMSON SEA 2 54
CRASH TWINSANITY 54
NBA LIVE 2005 56
DOT HACK OUTBREAK PART 3 58
DOT HACK QUARANTINE PART 4 58
THE GETAWAY: BLACK MONDAY 60
THE URBZ: SIMS IN THE CITY 62
MORTAL KOMBAT: DECEPTION 64
NHL 2005 66
RESIDENT EVIL OUTBREAK 67
O SENHOR DOS ANEIS: A TERCEIRA ERA 68
DYNASTY WARRIORS EMPIRES 70
DUEL MASTERS 70
MIDWAY ARCADE TREASURES 2 72
CRASH'N'BURN 73
BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD 74
CRIMSON TEARS 75
MEGAMAN X COMAND MISSION 75
FLATOUT 76


# CAPA

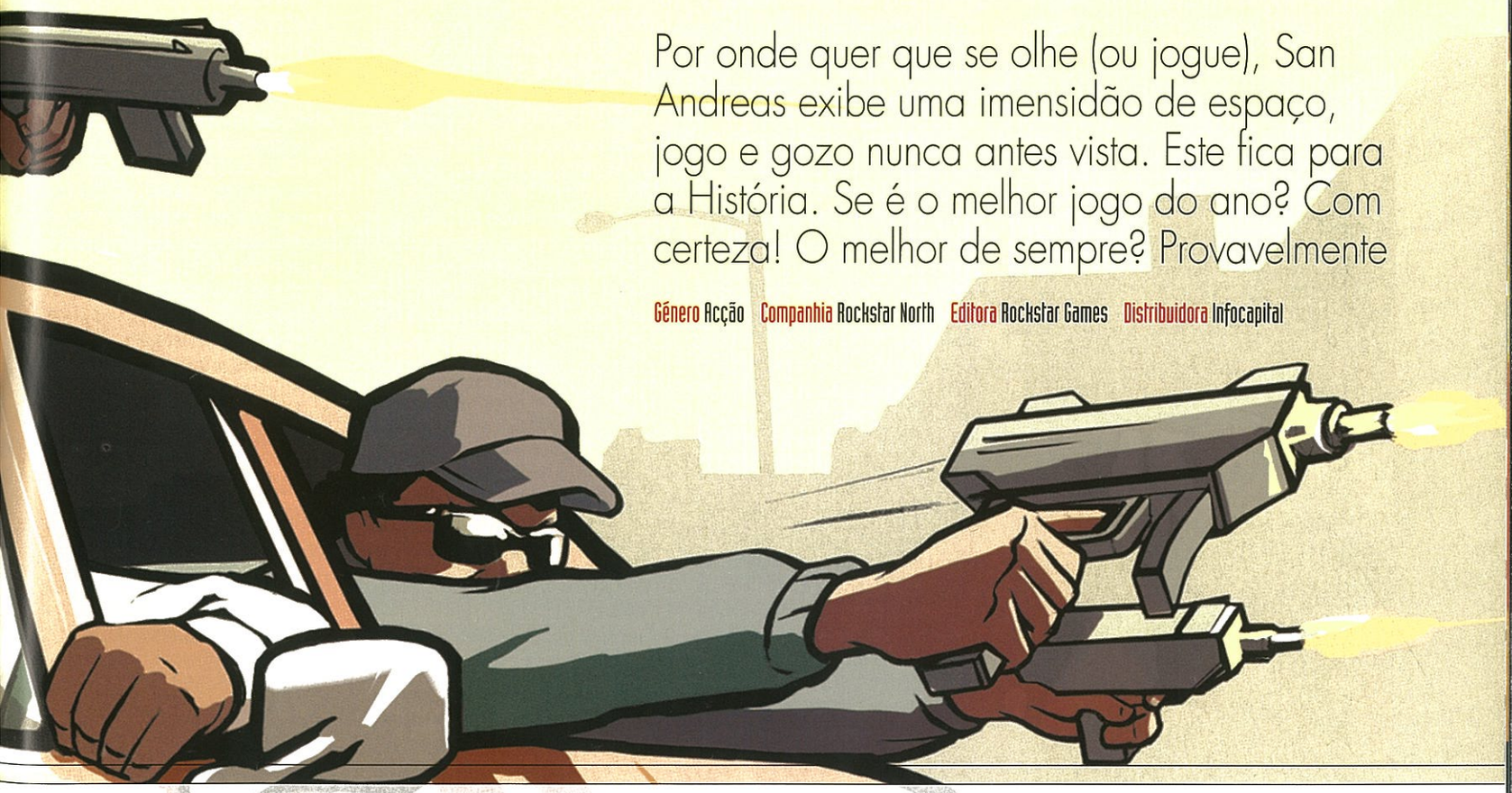
PlayStation.2

Ao longo dos anos, a Rockstar especializou-se em deslumbrar-nos. Jogo a jogo, tem-nos dado aquilo que desejamos. E muito mais. Sobretudo para quem não tem problemas em lidar com jogos violentos, linguagem vernácula e tudo aquilo que é politicamente incorrecto. A sigla GTA representa tudo isso. É assim desde o final dos anos 90, ainda com jogos em 2D... Sobretudo após o fulgurante *GTA III*, que abriu definitivamente um novo marco no mercado dos videojogos, não só em termos gráficos, mas também com uma narrativa que desafia os melhores argumentos cinematográficos. Será caso para dizer que esta saga acabou por criar um novo género: o género GTA, tão repetido ultimamente.

# GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Por onde quer que se olhe (ou jogue), San Andreas exibe uma imensidão de espaço, jogo e gozo nunca antes vista. Este fica para a História. Se é o melhor jogo do ano? Com certeza! O melhor de sempre? Provavelmente

**Género** Acção **Companhia** Rockstar North **Editora** Rockstar Games **Distribuidora** Infocapital



No entanto, a questão que se colocou durante muito tempo, após o lançamento de *Vice City*, foi: "Que jogo poderão eles fazer que supere isto?" Por isso, desde essa altura, cresceu a ansiedade relativamente a um jogo pleno. Em certa medida, *San Andreas* é isso mesmo. Um jogo pleno, com mais de uma centena de missões. Um jogo absoluto! Mas não totalmente isento de falhas. Ficará um *GTA IV* para a nova plataforma? Tudo aponta que sim.
Nesta altura, no entanto, o que interessa mesmo é o jogo de que todos falam. Aquele que muitos políticos americanos criticaram e quiseram proibir. Já agora, arrisco a dizer que *San Andreas* será o acontecimento audiovisual do ano, se não mesmo de sempre (ver caixa). Bastará falar nos números para se ter uma ideia de como o futuro dos produtos multimédia (do cinema?) passará necessariamente pela indústria do 'software' lúdico, leia-se, videojogos. Uma 'performance' que impressiona até pelo facto de se tratar de um jogo limitado a um público adulto, o que alarga automaticamente em muito a faixa dos utilizadores de jogos de PS2. Até apetece dizer que cada vez mais os jogos *GTA* se parecem uma verdadeira sociedade à semelhança de *The Sims*, embora bem mais ousados e politicamente incorrectos.
Já muito se disse e muito se jogou. Da minha parte, tem sido difícil levar uma vida normal, já que começa a ser habitual acordar a pensar nos eventos em que parei na madrugada da noite

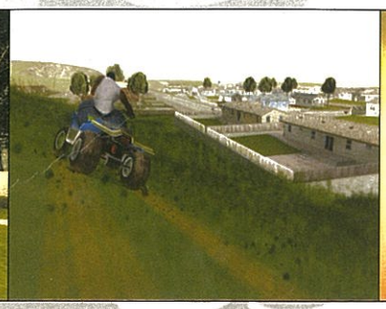
anterior; durante o dia, o trabalho segue ao ritmo do som 'hip-hop' ou 'country' da excelente banda sonora, ou com as delirantes tiradas dos 'talk shows' de algumas estações de rádio. Tudo para tornar mais agradável a jornada de Carl Johnson, Aka, CJ, nas ruas de Los Santos, e depois nas regiões rurais e montanhosas, antes de chegar a San Fierro e ao deserto às portas da alucinante Las Venturas. Até agora, a sensação tem sido sempre em crescendo, mesmo depois de identificados alguns 'bugs', superado um grafismo excelente, mas não perfeito, e sobretudo a não resolução de algumas possibilidades que parecem ter ficado pelo caminho (certamente por falta de tempo). Fora isto, temos de concordar que *San Andreas* é um jogo portentoso, tanto em escala como em concepção narrativa, mas também em inúmeros e deliciosos pormenores gráficos e, claro, na jogabilidade que muito deve a *Vice City*. O que é espantoso é verificar que toda esta imensidão cabe apenas num disco na já "velhinha" (mas sempre potente) PS2. Tudo começa com CJ acabadinho de chegar ao Aeroporto de Los Santos, vindo de Liberty City, após o assassínio da sua mãe e de um irmão pelos gangues locais. Mal coloca o pé em Grove Street, é acusado de homicídio pelo odioso polícia corrupto Tenpenny (com a voz de Samuel L. Jackson). É aí que percebe que a vida no bairro apenas mudou para pior. Agora, para CJ, mas também para o irmão Sweet e os "homies" Ryder, Big Smoke ou mesmo OG Loc, trata-se de marcar a sua posição na cidade... e ganhar respeito pelas Grove Street Families. Sim, respeitinho é muito bonito. O que CJ ganha à custa de um interminável 'body count' e de carros roubados (e muitas vezes destruídos). É a marca de *Grand Theft Auto* e da Rockstar em todo o seu esplendor. Ou seja, uma espécie de saga de *O Padrinho*, mas em versão moderna e afro-latina, embora

**Este é um jogo limitado a um público adulto, o que alarga a faixa dos utilizadores de PS2**

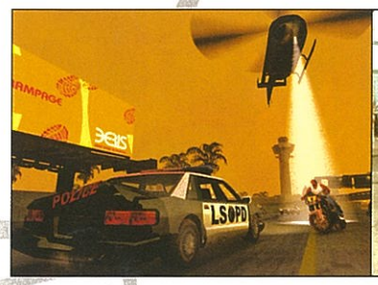
se adeque mais ao filme *A Malta do Bairro*, a assumida inspiração dos produtores do jogo.
O que faz qualquer um sair do sério é ao atentar na dimensão do universo da região de *San Andreas* (uma réplica do estado da Califórnia), que engloba a cidade de Los Santos (Los Angeles), San Fierro (San Francisco) e Las Venturas (Las Vegas), além de uma extensa região campestre, rural, montanhosa e ainda um imenso deserto. No total, um mapa que será entre três ou quatro vezes maior do que a cidade de *Vice City*. Uma dimensão nunca antes vista em nenhum videojogo. Isto sem tempos de 'loading'. As únicas pausas são para carregar os excelentes filmes introdutórios de cada missão. É verdade que algumas opiniões entretanto divulgadas em 'sites' salientaram a falta de desenvolvimento gráfico. Não estou totalmente de acordo, já que compreendo que se trate do motor gráfico usado em *Vice City* e que existem limites para dar esse passo em frente. Desde logo, é absolutamente fantástico o nível arquitectónico atingido e o pormenor com que certos detalhes foram incluídos. Aqui, a qualidade faz inveja a muitos jogos que se apoiam sobretudo no seu visual. É claro que existem alguns 'bugs', como o reflexo da iluminação de motas que passam num viaduto e que ilumina a rua em baixo, a posição da câmara que em certas posições mostra aquilo que deveria estar protegido, ou ainda uma iluminação que parece estar incorrectamente posicionada. Ao fim e ao cabo, pequenos detalhes que pouco contam na excelência do conjunto.
O que já se adivinhava era uma longa (longuíssima) deambulação por essa grande extensão de jogo, com o recurso a uma grande variedade de meios de transporte – afinal de contas, grande parte do efeito de culto da série, que se apoiou no recurso aos carros "emprestados". Pois, agora, temos não só todo o tipo de carros e motas, com os diferentes comportamentos e ruídos de motor, com particular destaque para os 'lowriders' aqueles carros com altas suspensões hidráulicas que sobem e descem com a particularidade de agora poderem ser transformados

**Novidade são as missões Stealth em que temos de cumprir objectivos sem fazer barulho**

e 'tonados' em garagens para o gozo de tantos 'gamers'. Tal como em *Vice City*, existem missões que motivam o uso de barco e, agora também, aviões (de vários os tipos), que serão



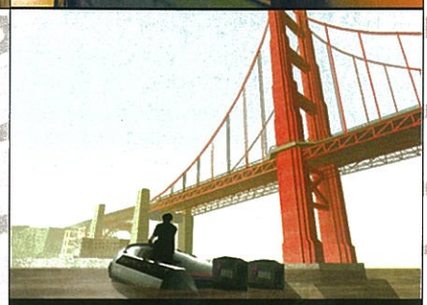
úteis para as deslocações interurbanas. No caso dos grandes (e pequenos) jactos, a viagem desenrola-se com vários planos que mostram perspectivas do avião e nos cenários aéreos. Não deixa de ser interessante para dar uma dimensão da distância (se bem que este tempo possa ser sempre suprimido). A lista completa-se com a famosa bicicleta BMX, tractores e máquinas agrícolas (excelente, a debulhadora). Fulgurante o efeito de velocidade vertiginosa dado agora, em que o carro (veículo) parece envolto numa imagem trémula e imprecisa. Já agora, que tal um salto de pára-quedas, para absorver toda a emoção do jogo?
Como não podia deixar de ser, o armário das armas do jogo está simplesmente a abarrotar pelas costuras de todo o tipo de armamento possível e imaginário. Além das armas mais usuais, olha aqui a bela pistola metralhadora (vários modelos), caçadeira, faca (para as missões mais silenciosas), 'cocktails molotov', lança-'rockets', 'you name it'. E ainda um apurado sistema de mira à maneira de Manhunt.
Espalhados pelas cidades, temos também as lojas 'prêt-à-porter' para a malta fina se aperaltar, mas também tratar do 'design' capilar, da bela tatuagem, enfim... No entanto, uma das novidades mais comentadas foi a função alimentar de *San Andreas*, que combina bem com toda a parte muscular que pode ser moldada no ginásio e a natação que também lá vai com a prática de... nadar – finalmente, podemos atirarmo-nos à água e dar umas valentes braçadas. Dois valiosos elementos RPG que ampliam a consistência da personagem. No entanto, ao passo que no ginásio aumentamos bastante a capacidade de luta, importante para as missões mais adiante, não se regista qualquer falta de energia pelo não cumprimento



da função alimentar. No entanto, essa vitalidade será importante para manter em bom nível a força para correr maiores distâncias e também para nadar. Mesmo assim, esperava-se um efeito mais determinante da capacidade alimentar. Afinal de contas, em San Andreas só fica

**As únicas pausas são para carregar os excelentes filmes introdutórios de cada missão**

gordo quem quer e ninguém cai ao chão com fraqueza. Terá sido falta de tempo para terminar o jogo dentro do prazo estipulado? Ai, ai...
No que diz respeito às missões propriamente ditas, não podemos afirmar que sejam excessivamente difíceis (de outro modo, este seria um jogo interminável, e já assim...); no entanto, algumas exigem grande paciência para serem ultrapassadas. Fora de Los Santos, as coisas tornam-se um pouco mais calmas, com longas viagens de um local para outro. Por isso mesmo, importante será colar na parede o mapa do território do jogo e tentar ter rapidamente uma visão geográfica do que nos espera. Depois é cumprir as várias missões seguindo as diferentes instruções dadas pelas personagens secundárias. E cada uma tem a sua espessura: Sweet, o mano impulsivo de CJ (com a voz do jovem 'rapper' Young Malay); Big Smoke, o obeso líder espiritual do gangue; e Ryder, o "paz de alma" que passa a vida a fumar charros. Mas atenção... algumas destas personagens irão ainda revelar novas e surpreendentes facetas. Além destes, temos ainda missões patrocinadas pelo efeminado OG Loc e pelos polícias corruptos Tenpenny (já referido) e Eddie Polaski (Chris Penn), ou Caesar Vialpando (namorado da mana Kendl de CJ), que mesmo depois de CJ sair de Los Santos adquire uma posição mais relevante no jogo.
Em termos das missões, podem tratar-se de funções simples, como pintar 'grafittis' no território dos rivais, mas também 'drive bys' para dizimar alguns Ballas, surripiar armamento em casas privadas ou armazéns do exército, vinganças privadas, minijogos de casino... o que sair na rifa. E há sempre um tipo que vai a todas – CJ, pois claro. Ele é uma espécie de "topa-tudo", que faz até com que seja a personagem apenas funcional, mas também a menos forte das várias que aparecem no jogo.
Novidade são as missões Stealth (olá, Sam Fisher), em que temos de cumprir objectivos sem fazer barulho.
Além da história principal, regressam as missões laterais, que permitem ganhar algum dinheiro. As hipóteses são guiar um táxi (à boa maneira de *Crazy Taxi*), actuar como 'pimp' e arrecadar uma percentagem do rendimento das meninas, ou actuar como vigilante, ao volante de um carro da Polícia ou ambulância. Quando deixamos a cidade e passamos para o campo, descobrimos então



*Los Santos é uma autêntica zona de guerrilha urbana*

## OS NÚMEROS DE SAN ANDREAS

*San Andreas* arrisca-se a ser o produto audiovisual mais rentável de sempre, superando assim os maiores êxitos do cinema. Isto se se confirmarem as previsões de vendas na ordem dos 15 a 20 milhões de unidades até ao final do ano (a 50 dólares), que resultarão num bolo orçado em cerca de 800 milhões de dólares. Assim, não há *Titanic* nem *Paixão de Cristo* que lhe chegue aos calcanhares

um novo leque de personagens ainda mais curiosas e interessantes. É o caso da explosiva (e delirante) Catalina, que seguimos na região rural, mas também do enigmático 'hippie' traficante com o nome "The Truth" (com a voz de Peter

Fonda), Tong Wuzi, ou o fantástico Mike Torreno (com dobragem de James Woods). Chagados a San Fierro, CJ passa a investir em imobiliário e, mais tarde, em Las Venturas, a jogar forte nos casinos.
Relativamente à banda sonora, desde *Vice City* que se passou a dar uma justa importância às diversas estações de rádio que ouvimos nos diferentes veículos e que ajudam até a uma coloração musical das diferentes regiões por que passamos.
Tal como na edição anterior, prepara-se uma majestosa edição (com oito CDs, além de uma colectânea dupla – ver caixa).
Uma inovação engraçada é o registo completo das diversas estatísticas do jogo, repartidas pelas diversas componentes do mesmo – número de missões comcluídas, tentadas; o nível de respeito ganho; a distância percorrida a pé, a nado, de carro, número de mortes; carros espatifados; dinheiro gasto em roupas, comida, tatuagens; percentagem de desenvolvimento físico, de capacidade torácica (para a natação), quantidade de dinheiro ganho em corridas de táxi, como proxeneta; pontaria e uso de armas. Uffffffff... A lista não é exaustiva, mas já dá para terem uma ideia.
Normalmente, é nesta altura que os analistas de jogos se

## UMA BANDA SONORA TOTAL

A partir de 22 de Novembro, os entusiastas do jogo poderão adquirir a fabulosa banda sonora de *San Andreas* contida em oito CDs (além de uma colectânea 'best of', em CD duplo). Como bónus, essa colectânea terá, em exclusivo, um DVD com uma espécie de prequela com a história de CJ sobre o jogo. Além disso, o CD terá o melhor das estações de rádio que escutamos

■ *Querem dar uma volta neste motão? Do que estão à espera?*

# ENTREVISTA

**Como conseguiram criar um jogo cinco vezes maior que Vice City em menos de dois anos? Foi difícil manter os mesmos níveis de jogabilidade e entretenimento?**

Nós tínhamos várias ideias de como encher esse vasto território. Havia tantas coisas que queríamos incluir... mas surgia sempre algo de novo ou uma maneira nova para o fazer. Por isso, nesse sentido, o espaço não era um grande problema. No entanto, estamos a falar de um jogo enorme.
E criar um jogo desta dimensão é um grande desafio, tanto para a equipa como para a tecnologia. O nosso objectivo foi criar um mundo maior, com mais coisas para fazer e mais interactividade entre o jogador e o ambiente, e entre as personagens nesse mundo. Criar jogos com um motor de jogo inovador nunca é uma tarefa fácil; é necessário uma equipa muito talentosa, muito trabalho e imaginação. A equipa da Rockstar North povoou o enorme estado de San Andreas com imensas actividades e muita inspiração. Ninguém correrá o risco de se aborrecer!

**Por que escolheram a costa oeste dos Estados Unidos e os anos 90 para cenário de San Andreas?**

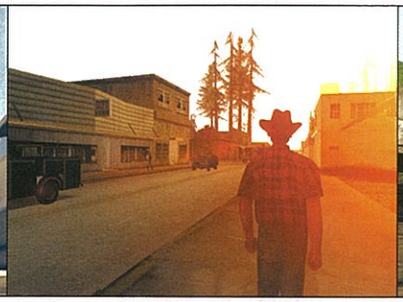
Nos anos 90, a costa oeste era um lugar vibrante. Muitas das coisas que se passaram por ali tiveram um grande impacto na cultura popular. Era o epicentro da moda, música, cultura 'graffiti' e do cinema. As pessoas, a arquitectura e o meio ambiente da costa oeste eram muito variados – desde o 'glamour' de Hollywood até às colinas de San Francisco, passando pelos desertos de Nevada, os néons e exstravagância de Las Vegas, as guerras de gangues em South Central, Los Angeles. Há tanta variedade em cada ambiente que conseguimos um incrível cenário.

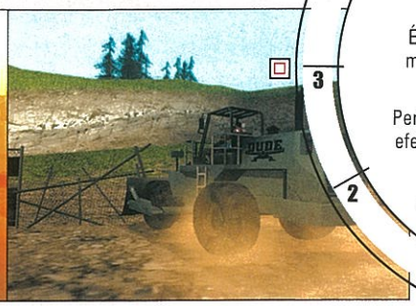
**Cada novo Grand Theft Auto apresenta ao jogador ideias inovadoras, surpresas e novidades. Considera que está a tornar-se num desafio cada vez mais difícil encontrar algo que alimente a expectativa dos jogadores?**

Claro, mas o nosso objectivo sempre foi o de fazermos jogos que gostássemos de jogar. Nesse aspecto, temos sempre as mais altas expectativas. Como uma equipa, estamos sempre a elevar os nossos objectivos. Nunca encaramos uma verdade como um dado adquirido e lançamos sempre novos desafios. Só agora é que nos aproximámos do nosso objectivo – mas há sempre muito mais para fazer. Este tipo de desafio não é nenhum peso ou restrição, é apenas motivação e inspiração.

**A saga GTA é conhecida por incluir imensos detalhes e pormenores. Para San Andreas, de onde veio a inspiração da equipa e que tipo de pesquisas fizeram para chegar a este resultado?**

É habitual a atenção da Rockstar pelo pormenor, que chega a roçar a loucura. Na realidade, são os detalhes que ajudam o mundo de *Grand Theft Auto* a ganhar vida e lhe dão a sua personalidade. A inspiração chega de todos os lados, e de todos nós. É claro que o ambiente e estilo vieram de filmes da costa oeste, dos anos 90, como A *Malta do Bairro* ou *Menace II Society*. Esses são os exemplos mais imediatos, mas existem outros filmes da década de 90 que nos influenciaram, alguns e bem como programas de televisão, e também a moda, a música e a cultura popular dessa época. A pesquisa é uma parte vital do processo de produção de um jogo como *Grand Theft Auto: San Andreas*. É importante captar o ambiente, os estilo e os pormenores para ter e compreender a sensação desse tempo. Toda a equipa de *Grand Theft Auto: San Andreas* foi faz uma longa viagem de pesquisa pela costa oeste





■ *Acham que vou de bicla para o campo? Nah, vou de tractor*

**Gráficos** 9.3
Apesar de não isento, o motor de Vice City ainda consegue exceder-se

**Jogabilidade** 9.5
É um dos grandes trunfos deste jogo multifacetado. Leva a PS2 aos limites

**Áudio** 9.8
Perfeitos os diálogos, locuções de rádio, efeitos especiais e, claro, banda sonora

**Duração** 10
A ambição do jogo traduz-se num prazer absoluto quase inesgotável

**9.7**

debruçam sobre a componente 'online' do jogo. É claro que toda a gente sabe que *GTA: San Andreas* não tem componente 'online'. No entanto, existem missões que aceitam um modo Cooperativo, se tiverem os dois comandos ligados. Se pensarmos bem – sobretudo aqueles que o têm jogado com insistência –, não é nada que fosse descabido neste jogo. Já se imaginaram a lidar com gangues rivais pela posse de territórios da uma cidade, e a desenvolver missões com todas as possibilidades que tem este jogão? Por certo, os senhores da Rockstar já pensaram nisso e lá terão as suas ideias. E intenções. Esperemos. Já agora, se estão a pensar acabar o jogo, já sabe, e dependendo da aplicação de cada um, 30 a 40 horas de bom jogo deverão ser suficientes. Para os 100 por cento, isso então terá de ser multiplicado, pois têm de se comprar todas as propriedades, descobrir os carros escondidos, adquirir todos os coleccionáveis. Enfim, o gozo levado até ao tutano. □ **Paulo Portugal**

# COM EQUIPA DE PRODUÇÃO GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

e fotografou tudo aquilo que viram. Tivemos outra equipa a trabalhar a tempo inteiro para as assegurarem que as roupas, personagens, os automóveis, edifícios e mesmo os objectos eram os correctos. Este nível de obsessão fez uma grande diferença para que tudo se combinasse da melhor forma e para que os pequenos pormenores acrescentassem algo especial a este grande projecto.

**Pode dizer-nos por que decidiu incluir novas opções para costumizar o protagonista (cortes de cabelo, vestuário, musculação, etc)?**

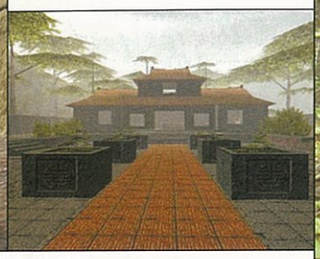
A série *Grand Theft Auto* sempre se preocupou com uma grande liberdade e interactividade do jogador com o universo *GTA*. Se o jogador controla onde vai a personagem e tudo aquilo que faz, uma natural extensão desta liberdade e nível de interactividade é dar-lhe controle sobre o seu visual. Quisemos também esbater as linhas entre as missões e o tempo livre dentro do jogo. Estas actividades de tempo livre permitem que o jogador permaneça ligado ao seu ambiente e à personagem, mesmo quando não está em nenhuma missão. Isso dá ao jogador uma relação muito mais forte com a personagem e, como resultado, torna-se muito mais pessoal. Pela alteração da aparência de Carl, o jogador passa a existir dentro deste mundo, tanto de uma forma óbvia – controla o visual da personagem –, mas também de uma forma menos evidente – todas as acções produzem as suas consequências.

**Apesar de passar das 2 para as 3D, Grand Theft Auto permaneceu sempre muito fiel às suas origens. Como explica o sucesso da série e como pensa continuar a alimentar este sucesso?**

À medida que fomos desenvolvendo a 'franchise' *Grand Theft Auto* tentámos sempre ser fiéis às ideias originais que são a base do jogo – a liberdade de movimentos. Apesar de muita gente se ter mantido fiel ao original *GTA* em 2D, outras não apreciaram esse conceito e apenas compreenderam e apreciaram o jogo quando passou para 3D. Essa passagem permitiu à equipa seguir esse rumo, desenvolvendo todos os detalhes, humor, gráficos, história, jogabilidade, vida da cidade, etc. etc. etc. O mundo de *Grand Theft Auto* tomou a sua forma em 3D. As sementes foram lançadas em 2D, mas foi em 3D que realmente conseguimos dar-lhe o seu lugar. E foi com *Grand Theft Auto 3* que a química da equipa se tornou perfeita pela primeira vez. No entanto, estes ideais chave de *design* – liberdade e variedade – são aquilo que sempre fez a diferença entre *Grand Theft Auto* e os outros jogos. E continua a ser assim. Ao acrescentar novos conteúdos, ficámos todos com uma ideia de como tudo isto iria criar um novo universo. E foi o que nos ajudou a manter as ideias frescas – o conceito do jogo continua a ser muito forte, mas não foi ainda levado ao seu extremo mais lógico. O desejo de ir sempre mais longe é, acho eu, a razão para o continuado sucesso da 'franchise'.

**Quais são os vossos objectivos? O que desejam obter com Grand Theft Auto: San Andreas? E com toda a série? É apenas diversão ou será antes a criação de uma imersão entre o jogador e o mundo virtual de Grand Theft Auto?**

Os objectivos de *San Andreas* poderão resumir-se a três ideias: Primeiro, tornar o jogo superior a *Vice City* em todos os sentidos possíveis;
Depois, criar o 'cocktail' mais intoxicante de liberdade sem barreiras e de irresistível narrativa.
Por último, gerar o maior e mais interactivo universo até à data, tanto a nível técnico como criativo;
Ou seja, fazer um jogo que todos gostássemos de jogar, bem como todos os fãs de jogos de acção.



O nosso regresso a casa está a 19 missões de distância

# VIETCONG PURPLE HAZE

## Um título que confere ao género FPS uma boa dose de estratégia de combate. E, em termos de novidades, fica-se por aí

Quando um jogo aborda uma realidade (neste caso, a guerra do Vietname) que já foi vezes sem conta tratada, deve fazê-lo de uma forma original ou, pelo menos, com uma qualidade acima de qualquer crítica. *Vietcong Purple Haze*, além de praticamente não oferecer nada de novo ao universo dos FPS, está longe de alcançar um nível qualitativo de excelência. A única grande novidade é que este jogo alia ao género FPS um toque de estratégia, permitindo o controlo de uma equipa de soldados – normalmente, nos FPS, o protagonista é um solitário. Os referidos soldados são comandos das Forças Especiais norte-americanas destacados para o Vietname, em pleno "Summer of Love" (1967). É com uma referência ao tal "Verão do Amor" que se inicia a apresentação do jogo – baseada em imagens reais da época e com uma montagem, estilo documentário, muito bem conseguida. E de amor estamos conversados.

Daqui para a frente, o que vale é a velocidade no gatilho e a pontaria apurada. E esse é mais um dos problemas. Sem qualquer tipo de 'aim assist' e, mais grave ainda, sem forma de ajustar a sensibilidade da nossa mira, o que acontece no calor da batalha é que metade das nossas munições acaba por "matar" centenas de árvores e outros tantos arbustos. Quem podia dar uma ajuda seria a nossa equipa de soldados, constituída no máximo por cinco homens – um médico, um 'radioman', um engenheiro, um 'pointman' e um 'machine-gunner'. Estes supostos Comandos das Forças Especiais têm, no entanto, um problema, que de resto afecta também o nosso inimigo – uma pequeníssima inteligência artificial. A execução de qualquer ordem (e não existem mais do que as básicas "sigam-me", "ataquem" ou "fiquem onde estão") fica posta em causa por qualquer obstáculo que se atravesse na rota das tropas – seja uma pedra, um arbusto, ou uma árvore. E, logo por azar, na floresta do Vietname, pedras e árvores não faltam. Durante a batalha propriamente dita, esta falta de inteligência artificial atinge o seu expoente máximo, sendo recorrente ver-se os nossos homens a assumirem no terreno posições de autênticos suicidas – e basta que um deles morra para a missão ser considerada um fracasso.

**Podemos gravar em qualquer altura do jogo, o que simplifica bastante a nossa missão**

No que diz respeito a falhas, ou pelos menos a oportunidades para impressionar perdidas, a história continua. O arsenal de armas disponível não deslumbra. É verdade que existe uma tentativa de aproximação o mais factual possível à realidade da época (o que pode ser um grande trunfo para cativar os puristas), mas na prática isso reflecte-se num arsenal pouco diversificado (as habituais carabinas, metralhadoras, pistolas...) e que, mais uma vez, não acrescenta nada de novo ao género.

Em suma, *Vietcong Purple Haze* é um jogo que deve agradar sobretudo a entusiastas de jogos de guerra que se preocupem com a vertente factual da história – o chamado realismo histórico. E essa é a grande virtude deste jogo – a presença de um 'radioman' e de um médico são exemplos dessa aproximação realista ao campo de batalha. Uma palavra final para os efeitos sonoros, que acompanham cada passo das nossas tropas – são precisos poucos minutos para que os sons causados por qualquer movimento se tornem absolutamente irritantes. Se procuram um FPS, optem antes por *Killzone*. □ **Gonçalo Melo**

A liderança desta equipa é um autêntico trabalho de 'babysitter'

**6.2**

**Gráficos** 7.1
Não estão maus, mas longe de conseguir impressionar

**Jogabilidade** 5.9
Quem está habituado a jogos do género não vai ter qualquer dificuldade

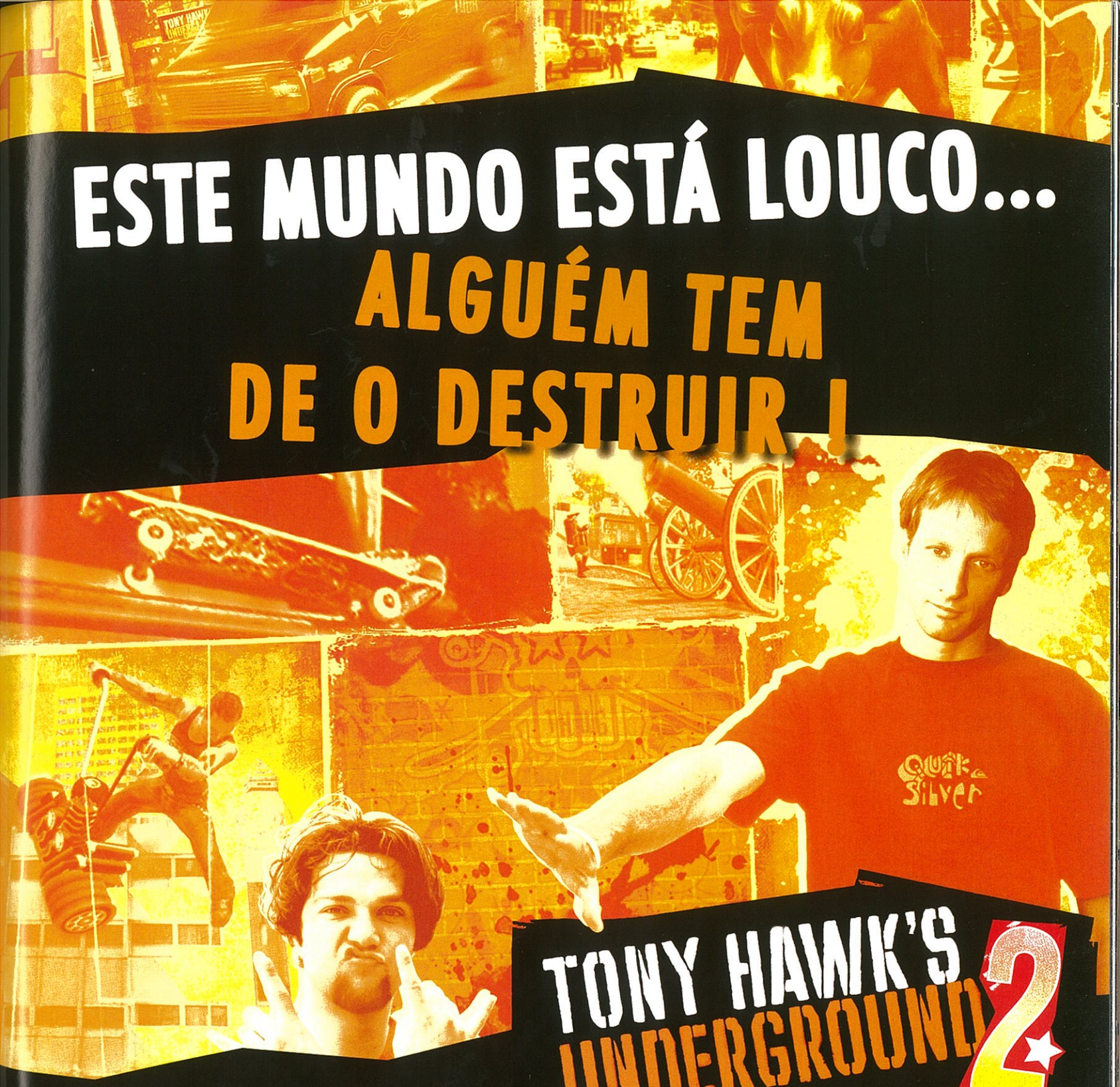
**Áudio** 5.6
Os efeitos sonoros são, sem dúvida, o grande defeito deste jogo

**Duração** 6.0
A primeira dificuldade é um convite a mudar de jogo

Companhia Gathering Editora Illusion Softworks Distribuidora Infocapital Género FPS

# ESTE MUNDO ESTÁ LOUCO...

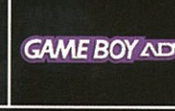
## ALGUÉM TEM DE O DESTRUIR !




*Tony Hawk's Underground 2 - World Destruction Tour*
*Entra numa competição de skate sem limites onde duas equipas lideradas por Tony Hawk e Bam Margera executam acrobacias alucinantes, e fazem de seis cidades internacionais o seu palco de acção e destruição total!*

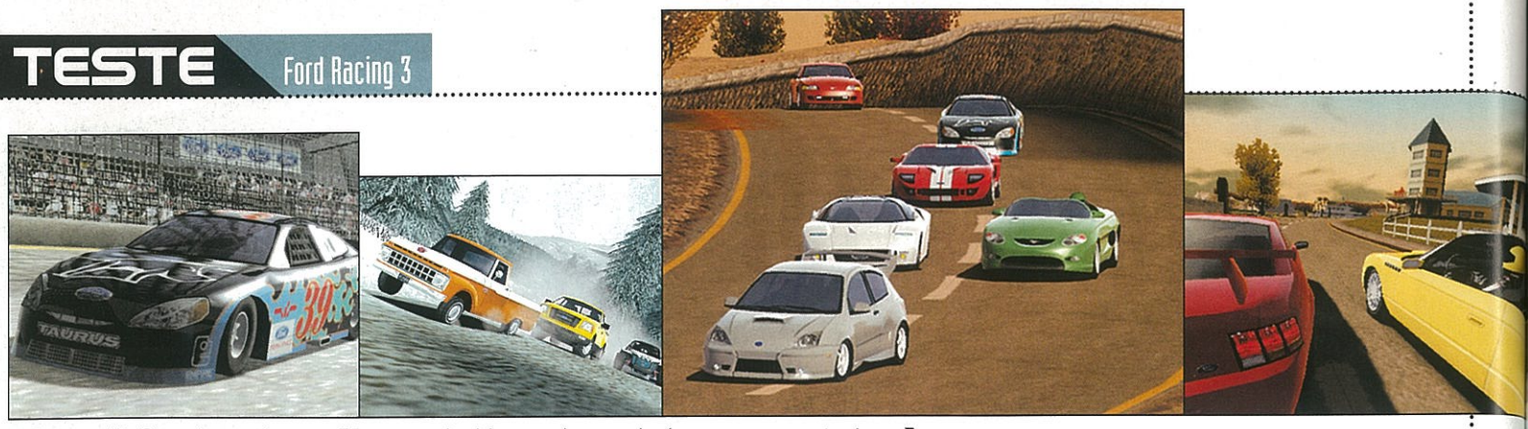
**Disponível**
www.thug2online.com

PlayStation®2

PC CD


activision.com

© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and THUG is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. PlayStation 2, GameCube and Xbox versions developed by Neversoft Entertainment, Inc. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



Espera lá. Quando eu tiver os 62 carros desbloqueados, onde é que os vou estacionar?

# FORD RACING 3

## Sempre achou que o seu Ford Fiesta de 1996 era uma grande bomba? Então continue a ler...

Isto é que é acelerar. Ainda no mês passado fizemos a antevisão de *Ford Racing 3* e agora já estamos a cruzar a meta e a ver a bandeira dos quadradinhos (não, não é a do Boavista) com a versão de teste do mesmo jogo.
O que mudou da versão anterior para esta? Nada. Quer dizer... eventualmente, haverá ligeiras correcções nos menus, ou em outros pormenores imperceptíveis, mas na verdade não vem aí nenhuma grande novidade.
Na segunda abordagem a este título, confirmámos as ideias principais que já tínhamos.
De *Ford Racing 3* podemos esperar um título sólido, sem grandes rasgos, mas com a vantagem de ser emocionante. Explicando melhor. Existem no mercado dezenas de títulos concorrentes. Muitos deles são já fruto de um desenvolvimento tecnológico que vem de trás.

### Que grande 'stand'

Ao todo são 62 os carros que vamos acabar por poder conduzir ao longo do tempo de vida de *Ford Racing 3*. De início, dão-nos a escolher meia dúzia de carros e meia dúzia de pistas. À medida que superamos desafios, novos níveis vão sendo desbloqueados. Escusado será dizer que o objectivo final é conseguir ter os 62 "popós". Agora, esperem por mim na curva que eu vou atirar-me ao Mustang'68...

São extremamente realistas; quer na forma de condução quer nas consequências dos nossos erros para a própria "saúde" do carro.
Em *Ford Racing 3*, tudo é mais ligeiro. A ideia-base do jogo é mesmo a de fazer corridas de carros. Por isso, a produtora juntou uma série de bombas (ver caixa) e meteu-as à nossa disposição. O objectivo é fazer o pessoal divertir-se a acelerar, sem ter de estar preocupado em poupar os pneus para a corrida seguinte ou em evitar os riscos na chapa.
Aqui tudo é bom. E nada se estraga! Também, aqui entre nós, dava mau nome à Ford se fizesse um jogo em que os seus carros ficassem destruídos, ou não? Ora, assim sendo, é fácil adivinhar que os carros curvam bem, agarram-se com relativa facilidade à estrada e, claro está, são espectaculares a acelerar!
Está bom de ver que, assim de repente, ao jogar *Ford Racing 3*, é fácil entusiasmarmo-nos e querermos comprar uma daquelas bombas. O pior é que, na prática, as coisas não são bem assim!
De qualquer forma, quem quer saber de realismo vai, com certeza, procurar outros títulos. Aqui, a única coisa que há para oferecer (e já é bastante) é adrenalina aos amantes da Ford. E, dentro do género, voltamos a dizer o mesmo que afirmámos no mês passado: para os fãs da marca, este é um jogo a não perder. Para os outros, pode valer uma voltinha, uma aceleradela e uma derrapagem a chiar os pneus... Quanto mais não seja para "curtir" a velocidade.
O som é um dos pormenores mais requintados de *Ford Racing 3*. Para um jogo com as características deste título, seria de esperar um daqueles ruídos irritantes e repetitivos, mas a verdade é que os programadores investiram (e bem) na aplicação do Dolby Surround e conseguiram ainda criar um ar 'avant-garde' através da conjugação da banda sonora e do aspecto estético dos menus.
Sem ser um jogo brilhante, Ford Racing 3 cumpre os objectivos a que se propõe: promove a marca e diverte os jogadores menos exigentes, ou os que sonham lançar o Focus no Autódromo do Estoril. □ **Nuno Perestrelo**

Estes são dos bons... Não se despistam, nem ficam riscados

**7.2**

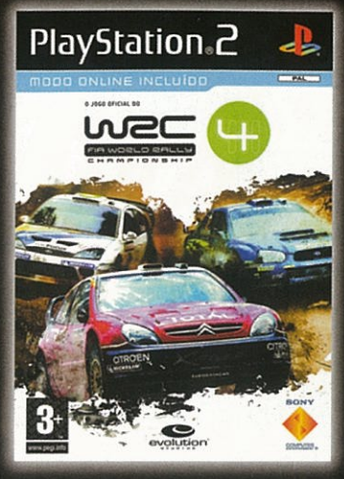
**Gráficos** 7.2
Carrinhos e cenários que não desiludem. Vale pela velocidade da animação

**Jogabilidade** 7.3
O carros portam-se todos bem. Assim, até o Rogério dá conta do recado

**Áudio** 7.4
Banda sonora agradável e efeitos de motor e pneus bem trabalhados

**Duração** 7.0
Sessenta e dois carros e muitos desafios por aceitar... mas a concorrência é muita

Companhia Razorwork Studios Editora Empire Distribuidora Infocapital Género Corridas




WRC 4. O Jogo oficial do WRC FIA World Rally Championship

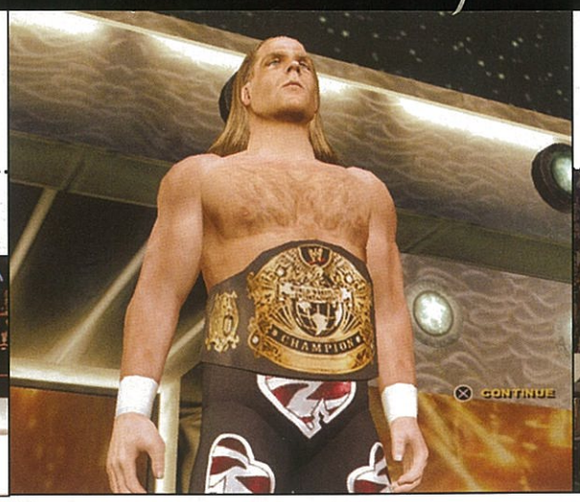
Competir com todos os carros e condutores oficiais do Campeonato do Mundo de Rallies 2004 fará com que as tuas mãos estejam muito ocupadas. Ainda mais se enfrentas 18 concorrentes online. Mas nenhum dos teus rivais em competição te atrasará mais do que a Mãe Natureza.

**WRC 4. DURO. MUITO DURO.**

¿alinhas?

PlayStation 2

"PlayStation." e "PlayStation." são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation." é uma marca de Sony Corporation.
WRC4. O jogo oficial do FIA World Rally Championship e todas as traduções autorizadas. ©2004 Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados.



O que vale é que é mesmo tudo a fingir... Bons velhos tempos em que tínhamos o nosso Tarzan em acção...

# WWE SMACKDOWN! VS. RAW

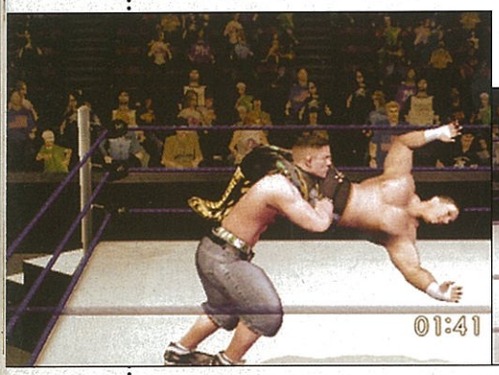
## Gostam mais de Smackdown ou de RAW? Não conhecem?! Então fiquem a saber: falamos de luta livre...

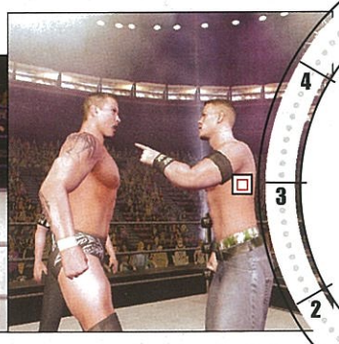
Ora aqui está, mais uma vez, a prova de que, enquanto um jogo está na mó de cima, não há nada melhor do que aproveitar o sucesso e lançar no mercado novas versões. *WWE Smackdown vs. RAW* é a versão mais recente dos já aclamados jogos de 'wrestling' da série Smackdown, dos quais se destacou, no último ano, o fantástico *WWE Smackdown Here Comes The Pain*.
Se já toda a gente percebeu que a melhor maneira de facturar mais dinheiro é lançar no mercado as tais versões actualizadas dos grandes sucessos, não é menos verdade que um passo em falso no processo pode ser suficiente para deitar tudo a perder. Para sempre. É que há pouca coisa pior para um consumidor de jogos do que pagar uma fortuna por um mau jogo...
Assim, o primeiro esclarecimento que se impõe acaba por ser sobre a qualidade de *WWE Smackdown vs. RAW*.
O que podemos dizer é que todos os fãs dos jogos anteriores podem suspirar de alívio e abrir os cordões à bolsa para comprarem o novo título da colecção.
Tudo o que havia de bom em *Here Comes the Pain* está de volta. E ainda melhor. É que os programadores não se limitaram a fazer uma roupa diferente para o produto. Pelo contrário. Criaram mesmo atractivos novos em quantidade suficiente. Um deles é, por exemplo, o facto de terem remodelado o modo de reverter as situações de "aperto". Outro é a introdução de minijogos que permitem, em momentos-chave dos combates, ganhar um certo avanço em relação aos adversários.
Igualmente importante é o facto de agora podermos optar entre jogar com as estrelas do Smackdown e as do RAW (dois "universos" de 'wrestling' que concorrem entre si pela popularidade). Para o público norte-americano (que conhece bem as estrelas), acaba por ser um valor acrescentado fantástico. E ainda há as lendas da modalidade (chamar desporto ao 'wrestling' é um acto de grande boa vontade).
O aspecto gráfico do jogo está excelente, com a animação a fluir com naturalidade. E se nos ecrãs de 'cutscenes' se nota que o motor é o mesmo, já em jogo acabamos por nem pensar nisso.
A novidade mais esperada de *WWE Smackdown vs. RAW* é também aquela que menos convence – o modo Online! Pois é... Agora já é possível fazer lutas via Internet com outros jogadores espalhados pelo mundo; o pior é que nunca vamos chegar a saber quem é o melhor jogador de *WWE Smackdown vs. RAW* do Planeta. Estranhamente, os programadores não incluíram na versão 'online' a possibilidade de contabilizarmos o número de vitórias ou derrotas.
Assim sendo, também não há, como é lógico, qualquer 'ranking'...

□ **Nuno Perestrelo**

### Argumento dos pesos...

Em *WWE Smackdown vs. RAW*, o esforço para reforçar o realismo dos combates é evidente. O aspecto mais importante é, assim, o do peso dos lutadores. Os programadores tentaram acabar com o surrealismo de um combatente levezinho mandar pelos ares um pesadão. O pior é que, várias vezes, acaba por se conseguir fazer o que deveria ser impossível...





Será que fora do ringue também são assim tão íntimos?

**Gráficos** 8.3
Movimentos muito reais. As 'cutscenes' podiam ser melhores

**Jogabilidade** 7.8
Leva algum tempo a dominar, na perfeição, o sistema de jogo

**Áudio** 7.8
Os efeitos sonoros cumprem com o que seria de esperar num jogo deste género

**Duração** 8.1
Poderia ser mais duradoiro se o modo Online fosse aprofundado

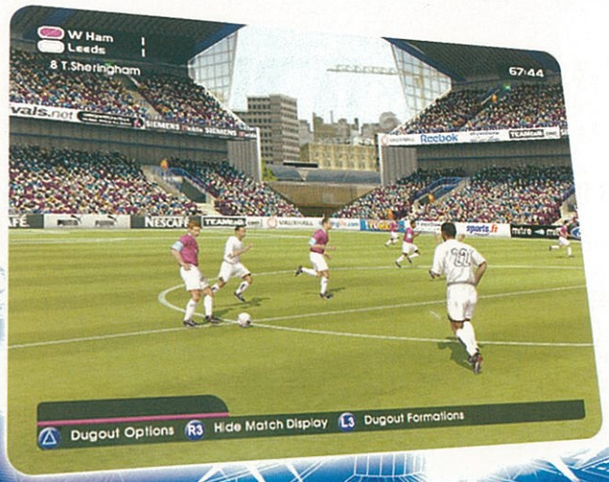
**8.0**

Companhia THQ Editora THQ Distribuidora Ecofilmes Género Beat'em up

38 SEMANAS DE VITÓRIAS, DERROTAS, ALTOS E BAIXOS, JÚBILO E DESESPERO

# TUDO NUM DIA DE TRABALHO

O JOGO DE GESTÃO MAIS VENDIDO
PARA CONSOLA ESTÁ DE VOLTA COM
ESTATÍSTICAS ACTUALIZADAS PARA 2004/2005




**ESTÁ DE VOLTA, ESTÁ MELHOR E ESTÁ PERFEITO AO MILÍMETRO!**

- O melhor motor de Jogo 3D em qualquer jogo de gestão
- Modelos de jogador novos com mais pormenor
- Acção mais fluida

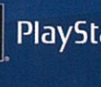
É tudo o que precisas para despertar o treinador que há em ti

Mantém o teu jogo actualizado – Faz o DOWNLOAD das novas tranferências em Janeiro
Agora com Novas Ligas jogáveis – Holanda, a liga Inglesa e ainda novos troféus para jogar e ganhar
Mais de 20,000 jogadores, 850 clubes e 31 países

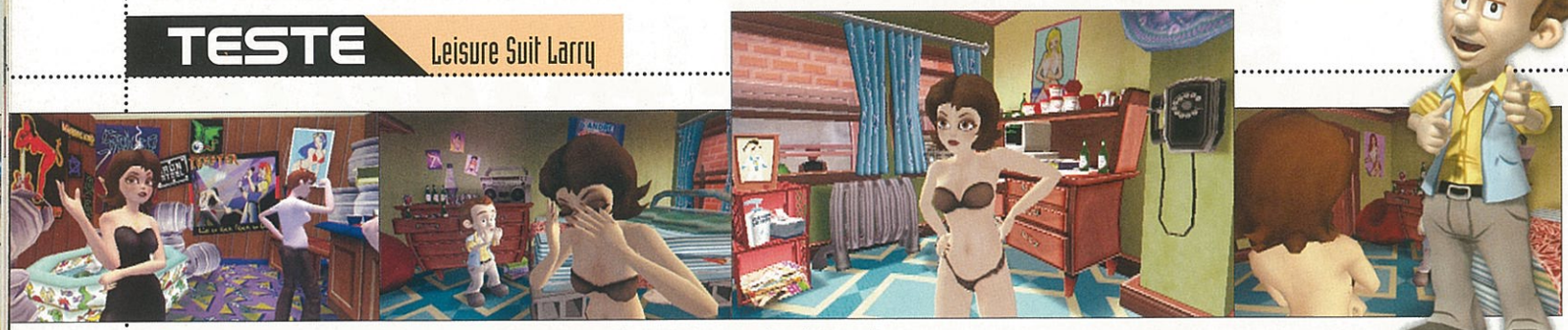
Já Disponível

LMA Manager 2005

www.codemasters.co.uk/lma2005



©2004 The Codemasters Software Company Limited "Codemasters". All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters. "LMA Manager"™ 2005, "FADE"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks appearing in the game are the property of their respective owners. This product is exclusively endorsed by the League Managers Association. References to footballers, managers or teams in the game do not imply any association between them and the game. The use of player names is authorised by FIFPro Foundation and its member associations. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "EyeToy" and " " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



Não existe quase nada no cenário com que Larry não consiga interagir

# LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

## Álcool, raparigas e uma vontade inabalável de perder a virgindade. Eis os objectivos de vida de Larry Lovage

É bastante improvável que exista quem nunca tenha ouvido falar de Larry Laffer, a personagem com a líbido mais activa do mundo dos videojogos. Essa minoria pode perceber o que é a série *Larry* imediatamente após inserir este jogo na sua PS2.
Os tempos de engate do *Larry* original, no entanto, terminaram e agora é o seu sobrinho Larry Lovage, acabado de chegar à faculdade, que está encarregue de seguir a tradição familiar – o facto de ser sobrinho, e não filho, dá uma ideia do sucesso de Larry Laffer.
Num ambiente 3D, começa por causar alguma estranheza a discrepância entre o conteúdo do jogo e os gráficos que o acompanham. A primeira impressão é que esta versão da saga Larry é um jogo para crianças. Todavia, a postura atrevida das meninas e o desenrolar dos acontecimentos provam o contrário. A verdade está no centro – o que existe é uma tentativa de transformar a saga Larry num produto 'mainstream' e não apenas num jogo destinado a um público... diferente.

**Larry possui uma enorme panóplia de frases de engate. O problema é que nenhuma funciona**

O objectivo de Larry Lovage explica-se facilmente – engatar o máximo de raparigas possível. Para isso, temos de explorar o 'campus' universitário à procura de alguém que esteja disposto a, pelo menos, não nos desprezar – a boa interacção com o ambiente é um dos trunfos deste jogo. Encontradas as "felizes contempladas", damos início ao processo de engate – dando-se início aos minijogos. Estes desafios, que vão desde jogar à sardinha até às danças de salão, baseiam-se sobretudo em perícia e velocidade de movimentos e são o nosso bilhete de entrada no coração das meninas. A princípio, enquanto não se domina completamente esta dúzia de minijogos, consegue tirar-se algum divertimento da situação, mas a novidade esgota-se rapidamente, tornando-se repetitivo. Desde então, apenas a originalidade da história nos consegue manter colados ao ecrã.
O sucesso em cada etapa de engate não vale apenas pela conquista de uma rapariga mas também pelo aumento da autoconfiança de Larry (que facilita superar os deafios) e, em alguns casos, vale objectos e dinheiro. Com estes podem comprar-se extras que apimentam a experiência de jogo. Passo a explicar: os tempos de 'loading', que normalmente são tempos mortos, são neste jogo aproveitados com ilustrações das personagens do jogo – uma espécie de 'wallpapers', tanto em versão digitalizada como em versão real. O dinheiro e os objectos servem, por exemplo, para comprar versões mais atrevidas destas imagens. Para quem está a pensar se "dá para as ver nuas ou não?", aqui fica a resposta: os jogo é para "maiores de 18"! Além destes pequenos bónus, é difícil largar este jogo devido ao seu ritmo elevado e à quantidade de animações bem encaixadas no rumo dos acontecimentos – mas é, sobretudo, o desfecho sempre inesperado de cada um dos engates de Larry que mantém a vontade de avançar na história. □ **Gonçalo Melo**

Nem os muitos conselhos do tio fazem Larry "facturar"

**7.5**

**Gráficos** 7.6
Estilo 'cartoon'. E dificilmente poderiam ser de outra forma

**Jogabilidade** 6.7
Apesar de aconselhado a maiores de 18, é uma brincadeira de crianças

**Áudio** 8.0
Existe uma aposta clara nos diálogos: bem-humorados e pouco repetitivos

**Duração** 7.7
Um desenrolar de acontecimentos que consegue envolver-nos

**Companhia** Sierra **Editora** Vivendi Universal **Distribuidora** Infocapital **Género** Aventura

PASSA A BOLA OU VOU-TE
NÃO SE EU PRIMEIRO TE
QUEREM QUE EU VÁ AÍ FORA E AOS DOIS?
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUÍDO
RATCHET & CLANK 3
3+
INSOMNIAC
Para quando o diálogo deixa de funcionar.
Ratchet & Clank 3. Humilha os teus colegas online ou com o Multitap, utilizando 15 novas armas reguláveis, 7 sofisticadíssimos artifícios e veículos de combate preparados para a destruição definitiva... sempre que o diálogo não esteja a funcionar.
INSOMNIAC Para mais ideias de como ajustar as tuas contas para a eternidade, entra em www.ratchetandclank3.com
¿alinhas?
PlayStation 2
"PS" e "PlayStation" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. "" é uma marca de Sony Corporation. Ratchet & Clank é uma marca registada de Sony Computer Entertainment America Inc.
Desenvolvido por Insomniac Games ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc. Editado por Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Eurocom.
TBWA

# PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

**Mais sombrio e mal humorado que em The Sands of Time, o Príncipe regressa ainda melhor do que no ano passado**

Prince of Persia: The Sands of Time foi um dos jogos que mais me agarroaram durante o ano transacto, por todas as razões e mais algumas, e nem vale a pena enumerar. No entanto, e para a infelicidade da Ubisoft, as vendas não atingiram os números esperados. Há quem diga que tal aconteceu devido ao facto de o jogo ser um tanto ou quanto infantil.
E se calhar foi essa a causa, no entanto, eu sou daqueles que pensa que é um erro julgar seja o que for apenas pelas aparências. Não concordam comigo?
Seja como for, e como referi na antevisão no mês passado, todo o ambiente de *Warrior Within* está mais sombrio, mais misterioso e, consequentemente, também mais envolvente. Já para não falar nas brutais combos que deixam os inimigos a jorrar sangue antes de serem consumidos pelo vazio.
Todavia, e para dizer a verdade, mesmo gostando de ver o jogo mais "adulto", não creio poder ser essa a característica a fazer a diferença. Pelo menos toda a diferença.
Na minha opinião, este jogo tem dois componentes a que gosto de me referir como sendo mágicos. Falo do grafismo singular proporcionado pelos imensos e grandiosos cenários, e da jogabilidade. Mas já lá vamos. Primeiro, sem me querer alongar muito, vou só explicar, resumidamente, a realidade em que nos encontramos em *Warrior Within*. Um terrível mal persegue o nosso príncipe, e a única forma de evitarmos o

Existe um infindável número de tesouros para descobrir no jogo

Alguns dos ataques executados pelo nosso príncipe são geniais

pior passa por usar as "Sands of Time" e regressar ao passado para impedir que sejam criadas e depois descobertas, como aconteceu em *The Sands of Time*. Isto significa não só que teremos de viajar ao passado como também voltar ao presente, por variadíssimas vezes. O que fazemos no passado terá consequências no presente. Há, portanto, uma ligação contínua entre o passado e presente, e de uma forma bem pensada. Tudo isto mostra como o enredo está bem construído e é coerente com o que vimos no jogo antecessor. Uma característica que obviamente nos agradou imenso.

Voltando à questão das componentes mágicas. Graficamente, a equipa seguiu a mesma linha demostrada em *The Sands of Time*, sendo que prestou mais atenção às texturas que vestem o jogo. As paisagens longínquas e os famosos abismos estão ainda mais impressionantes nesta edição, enquanto encontramos uma maior variedade de inimigos, o que não deixa de ser bom.

Na jogabilidade, provavelmente, senão mesmo, a componente mais relevante da série Prince of Persia, volta a dar frutos, maduros e deliciosos, por sinal. A variedade neste campo tornou-se imensa. Na antevisão comecei por referir a quantidade gigante de combos que podemos executar, com movimentos dignos de um bom filme de artes marciais de Jackie Chan ou Jet Li. Para isso contribui muito a possibilidade de usarmos duas armas em simultâneo - já agora, a segunda arma que encontramos no cenário ou roubamos ao inimigo não é eterna e estraga-se com a utilização. Vistas as novidades no sistema de combate, é hora de falar nos poderes concedidos pelas "Sands of Time" ao nosso príncipe. A possibilidade de recuarmos no tempo quando metemos a pata na poça continua presente, mas não só. Ou seja, as areias deram novos poderes ao príncipe, sendo um deles de utilização obrigatória em determinados momentos da acção. Estou a falar no que o L1 nos permite fazer quando o pressionamos, que é o mesmo que dizer que põe a acção em câmara lenta, mas o príncipe

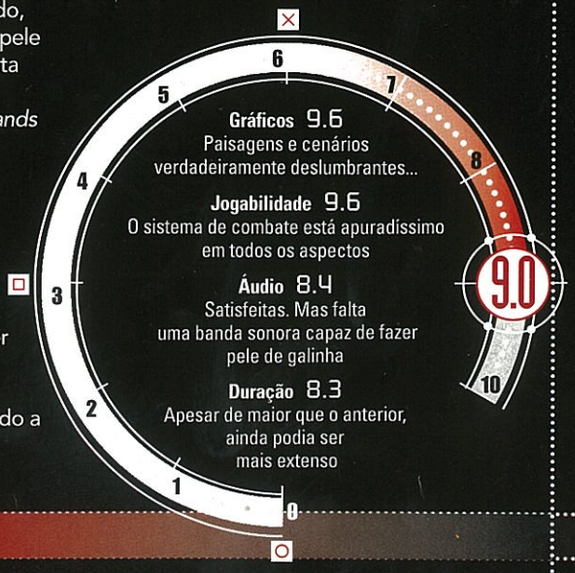
## A emoção sobe à flor da pele e os arrepios tomam conta de nós

continua a mover à velocidade normal – ideal para conseguirmos passar por portas que se fecham demasiado depressa, por exemplo. Outro poder a que podemos recorrer resulta num género de ataque não fatal que atinge todos os inimigos presentes no ecrã. Tal como este, existem mais dois ataques deste género que se tornam progressivamente mais poderosos. Por fim, teremos ainda um último poder que dá ao príncipe um ataque rápido capaz de matar instantaneamente vários inimigos ao mesmo tempo. Como é óbvio, a utilização destes poderes tem um custo, que neste caso paga-se com unidades de energia, tal como acontecia em *The Sands of Time*. Mas já não acumulamos essa energia da mesma forma. Em *Warrior Within* as unidades de energia surgem no jogo através de alguns dos inimigos que eliminamos, mas também destruindo objectos como barris ou ânforas que encontramos espalhados pelos cenários. Diferente está também o processo de gravação do jogo, que deixou de ser feito através daquela névoa esbranquiçada distribuída por diferentes locais para ser feita agora nas fontes de água. No entanto, isto não significa que sempre que perdemos voltamos automaticamente ao último 'save', uma vez que foram criados 'checkpoints' entres os pontos de gravação. Mesmo assim, existem alguns momentos do jogo, capazes de provocar boas doses de frustração, mas também, emoção. Só para enunciar uma: numa dada altura do jogo, somos perseguidos por um monstro com mais de 20 vezes o nosso tamanho. Durante esta perseguição, a imagem ganha um filtro tipo sépia e o comando começa a tremer quando o monstro nos ganha terreno. Porque temos de percorrer um caminho desconhecido, a emoção sobe à flor da pele e os arrepios tomam conta de nós. Brilhante.

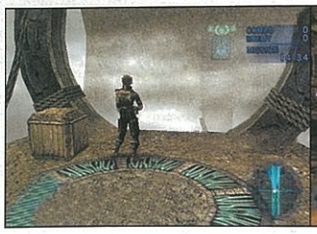
Quem jogou *PoP: The Sands of Time* vai, com toda a certeza, querer jogar *PoP: Warrior Within*, até porque ganhou cerca de duas horas na longevidade. Quem não jogou *PoP: The Sands of Time* já devia ter jogado - quando vir em *Warrior Within* vão perceber o que têm estado a perder.

■ **Rogério Jardim**

## Movimentos dignos de um bom filme de artes marciais de Jackie Chan ou Jet Li



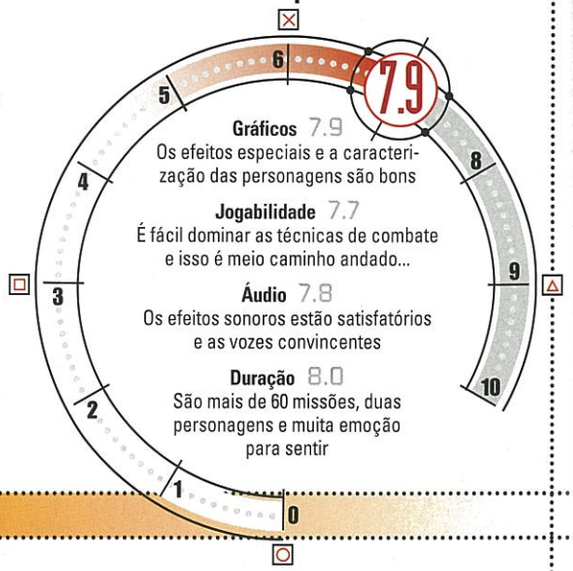

Companhia Ubisoft Editora Ubisoft Distribuidora Ecofilmes Género Acção



# CRIMSON SEA 2

## Salvar o Sistema Solar de Theophilus das mãos de estranhas criaturas é um desafio emocionante a não perder

Alerta geral! Estranhas criaturas conhecidas por Menace atacaram o Sistema Solar de Theophilus, tomaram conta de todos os planetas e estão a exterminar os seres vivos. É preciso alguém para restabelecer a ordem e a paz. Essa é uma missão para Sho, o herói que dois anos antes já havia salvo Theophilus de outros perigos.
*Crimson Sea 2* é um jogo desenvolvido pela KOEI, onde temos pela frente mais de 60 missões até conseguirmos acabar com o inimigo.
Uma vez transportados para o campo de batalha, encontramos à nossa disposição uma espada e armas de fogo, que podem ser melhoradas à medida que vamos cumprindo cada uma das missões.
Para combater o inimigo, existem técnicas de ataque que, se forem combinadas, nos facilitam a vida em cada batalha.
Desengane-se quem pensa que *Crimson Sea 2* é um jogo que se torna repetitivo. Essa é uma ideia errada, já que cada missão nos apresenta desafios diferentes e surpreendentes. Além disso, e ao contrário da primeira versão, dispomos de duas personagens – Sho e Feanay –, que podemos controlar, e cada uma delas tem características específicas... *Crimson Sea 2* é um jogo que promete! □ **Carlos Nogueira**

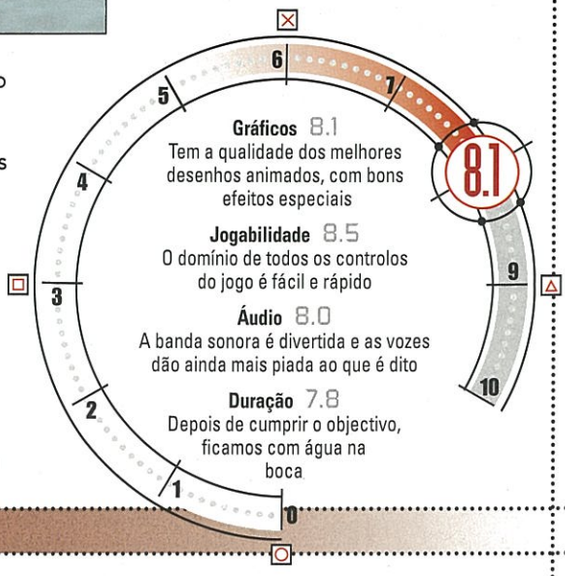



Companhia KOEI Editora KOEI Distribuidora Ecofilmes Género Acção

# CRASH TWINSANITY

## Oh! Não! Lá está o maldito Dr. Neo Cortex! Vamos acabar com as suas diabruras e expulsá-lo da ilha

Aí está Crash de volta, que tenta por todos os meios escapar aos planos de destruição do Dr. Neo Cortex e da sua sobrinha Nina. A ilha Nsanity é palco de todas as armadilhas a que o nosso herói terá de escapar até atingir o confronto final com as duas demoníacas criaturas...
Em cada nível desta aventura, encontramos pela frente animais perigosos, entre os quais um esquilo que, à primeira vista, até parece ser inofensivo... Cuidado! Os problemas aparecem de onde menos se espera. É bom estar sempre em alerta!
Há alguns golpes que podemos utilizar para não sermos surpreendidos. Por exemplo, a fantástica pirueta e os golpes a pés juntos deslizando pelo chão são (quase sempre) infalíveis!
Durante o duro caminho que temos de percorrer, é preciso, entre muitas outras coisas, saltar buracos sem fundo ou evitar chegar perto de alguns objectos que vão aparecendo... sobretudo se forem de cor verde fluorescente.
Para que Crash tenha forças até ao fim e consiga salvar a sua ilha, é fundamental ir recolhendo todas as maçãs que surgem pelo caminho...
O ambiente do jogo é fantástico e muito divertido. É o jogo ideal para quem gosta de levar as coisas a brincar... □ **Carlos Nogueira**




Companhia Traveller's Tales Editora VU Games Distribuidora Infocapital Género Plataformas

# Grandes acessórios. Pequenos preços.

## Playstation 2

### Comando sem fios 2.4 Ghz

44.99 €

### Comando Dual Shock Full Analog

14.99 €

## Playstation

### Kit 5 em 1

19.99 €

Comando+Memória 1MB+Cx. p/ Memória +Extensão para Comando+Porta CD's

## XBox

### Kit 4 em 1

29.99 €

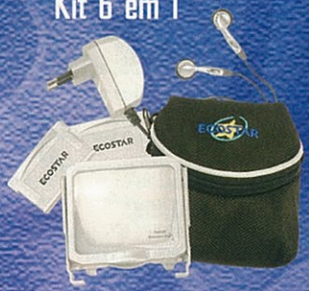
Comando+Memória 8 MB +Cx. p/ Memória+Porta CD's

### Comando sem fios 2.4 Ghz

44.99 €

## GBA SP

### Kit 6 em 1




24.99 €

Lupa+Bolsa+Cx. p/ Jogos +Auriculares+Adaptador de corrente

## A emoção dos jogos de corrida!

### R5 Force Feedback

89.99 €

100% Force Feedback + Pegas de Borracha + Alavanca de velocidades +Pedais

PS2

### R5

59.99 €

Pegas de Borracha + Alavanca de Velocidades + Sistema de Vibração + Pedais

PS2 | XBox

### HI WHEEL

59.99 €

Sistema de Vibração+Pedais +Toca Race Driver

PS2

Distribuído por:

À venda nas melhores lojas do país

A magia do basquetebol em solo americano. Só queríamos que em Portugal também fosse assim!

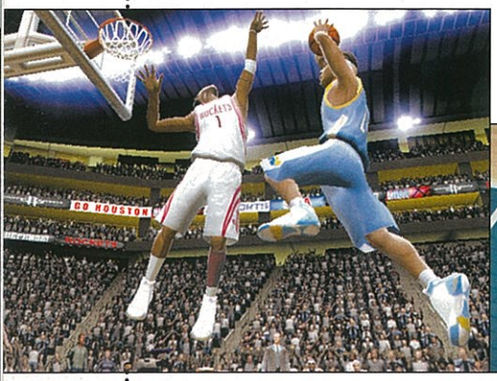
# NBA LIVE 2005

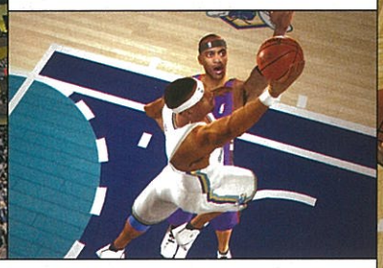
## Os grandes craques do basquetebol já estão a postos. Vamos lá então sentir as grandes emoções da NBA

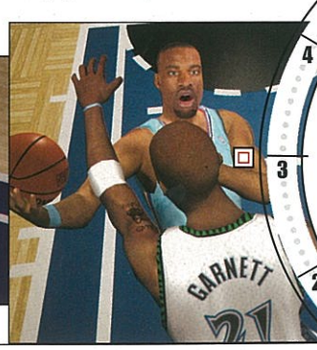
Fantástico! Aí está a magia do basquetebol da NBA! Os pavilhões estão cheios; a vibração é enorme. No campo estão todos os grandes craques do melhor campeonato do mundo. Bola ao ar e aí estão todos os truques, as jogadas espectaculares e os "cestos" magníficos! Tudo isto se pode encontrar em *NBA Live 2005*, um jogo que promete tornar-se um vício para todos aqueles que gostam de basquetebol.
Em relação à anterior versão, o grande destaque vai para a introdução do All-Star Weekend. Os principais craques do ano reúnem-se para darem 'show'. Além do jogo das estrelas, temos ainda a partida entre os 'rookies' do ano e os concursos de lançamentos de três pontos e de afundanços. Neste último, podem fazer-se dezenas de combinações com os comandos para conseguirmos os mais inovadores movimentos para o cesto. Mas esta não é uma tarefa fácil, pois leva tempo até conseguirmos atinar com as combinações... É preciso muito treino!
Em *NBA Live 2005*, os pavilhões são uma cópia fiel dos que existem, o aspecto físico dos jogadores assemelha-se aos craques reais, os comentadores e as manifestações do público dão uma dimensão incrível ao jogo. Por exemplo, se por acaso fizer uma má exibição frente aos seus adeptos, não estranhe se começar a ouvir alguns assobios...

**A grande novidade é o All Star Weekend, com os espectaculares concursos de lançamentos de três pontos e de afundanços**

Em relação à última versão, temos ainda algumas inovações no que diz respeito ao modo Dynasty, em que ao comando de uma equipa para disputar uma época, onde escolhemos jogadores no 'draft', contratamos novos craques e treinadores... Até orientamos o treino da equipa e chefiamo sos nossos olheiros. O fio condutor é um calendário com cores, onde estão distribuídos os jogos e os treinos pelos dias de cada mês. Temos a possibilidade de analisar todos os dados estatísticos dos jogos que vamos disputando. Nesse calendário, seguimos os eventos e todas as notícias da temporada.
Um dos momentos altos da época é a semana que antecede a escolha do 'draft', durante a qual fazemos convites a jogadores caloiros para treinar com a nossa equipa. Temos então oportunidade de testá-los para que depois os possamos escolher com a certeza de que têm qualidade.
Há, no entanto, um pormenor a ensombrar este jogo fantástico: é impossível montarmos uma estratégia para cada partida que disputamos; as únicas intervenções que podemos fazer antes e durante as partidas é substituir jogadores.
Além do modo Dynasty, podemos ainda optar por jogar uma partida de "um contra um", disputar apenas os 'play-offs', ou fazer um simples jogo de exibição.
Em relação à edição do ano passado, não se registam grandes diferenças no grafismo, que continua a ser de boa qualidade. O mesmo se pode dizer da banda sonora, em que os sons 'hip-hop' dão um ritmo alucinante. Depois, há o bater da bola no chão, o efeito das sapatilhas a raspar o piso, a música própria de cada ponto marcado e os já famosos gritos do público: "Defence, defence"...
Tudo muito real, de facto, apesar de termos de dizer que, em relação à última edição do jogo, talvez não se registem tantas inovações como seriam de esperar. □ **Carlos Nogueira**







São estas jogadas que tornam o jogo ainda mais viciante.

**8.6**

**Gráficos** 8.8
Aquilo que é o imponente circo da NBA está muito bem recriado

**Jogabilidade** 8.2
Os concursos de afundanços não são fáceis. Há pormenores a melhorar

**Áudio** 8.9
A música é excepcional e os efeitos sonoros muito próximos da realidade

**Duração** 8.4
Cada jogo tem emoções diferentes e cada campeonato é um desafio

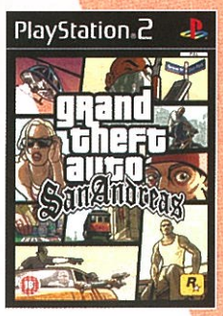
Companhia EA Sports Editora EA Distribuidora EA Género Desporto

Prova de Compra PS2 N.º 27

GANHA 5 JOGOS COM A TUA REVISTA OFICIAL PLAYSTATION2

# PASSATEMPO GTA-SAN ANDREAS

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Infocapital, tem 5 jogos *GTA: San Andreas* para oferecer aos leitores que escreverem as frases mais originais sobre este fantástico jogo. Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece nesta página.
Não esquecer de escrever a morada de contacto do participante no postal. As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 20 de Dezembro de 2004 (data do carimbo dos correios). O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 29 da revista e estes receberão uma carta a comunicar terem ganho.
O levantamento dos prémios poderá ser feito nas instalações da Global Notícias (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa). Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.



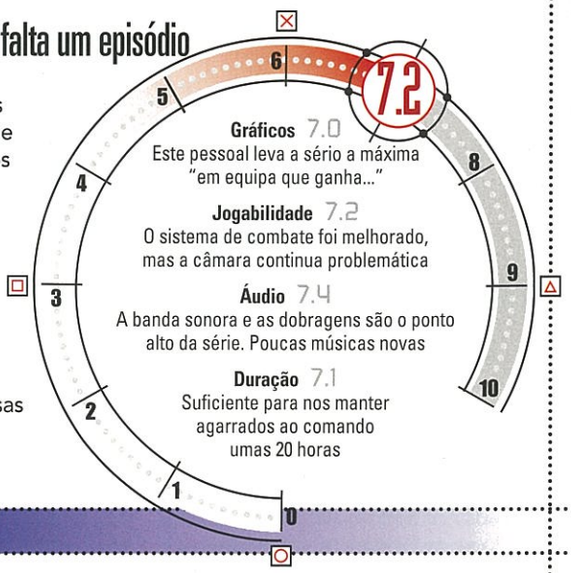

**Revista PlayStation2 Passatempo "GTA: San Andreas" Apartado 1362 • 1011-802 Lisboa**

■ *Agora nada me pode impedir de descobrir toda a verdade...*

# .HACK OUTBREAK PART 3

## Estamos cada vez mais perto de resolver o mistério por detrás de The World. Já só falta um episódio

É verdade, estamos cada vez mais perto do final da aventura de Kite, a personagem principal da saga de quatro episódios intitulada de *.hack*, que tenta descobrir o que está a pôr tantos jogadores do RPG online *The World* em estado de coma. À medida que nos aproximamos do desenlace da história, seria de esperar que os acontecimentos se fossem precipitando, até para aumentar o suspense do último episódio, mas... O máximo que se acrescenta em Outbreak são pequenos desenvolvimentos, que deixam um sabor a pouco. Também no campo dos gráficos as novidades são poucas. O aumento de dificuldade dos combates reflecte-se na jogabilidade, o que marca pontos a favor do jogo, tal como nos habituámos nas anteriores entregas. Só se lamenta que o restante seja repetitivo. É que, ao passarmos para a segunda metade da história, esperávamos algumas novidades. Há músicas novas, mas a maioria são herdadas dos títulos anteriores. A parte boa é mais uma vez podermos usar os dados armazenados no cartão de memória. Será que as surpresas ficaram para a Parte 4? Leia já a seguir! □ **Vanda Lopes**



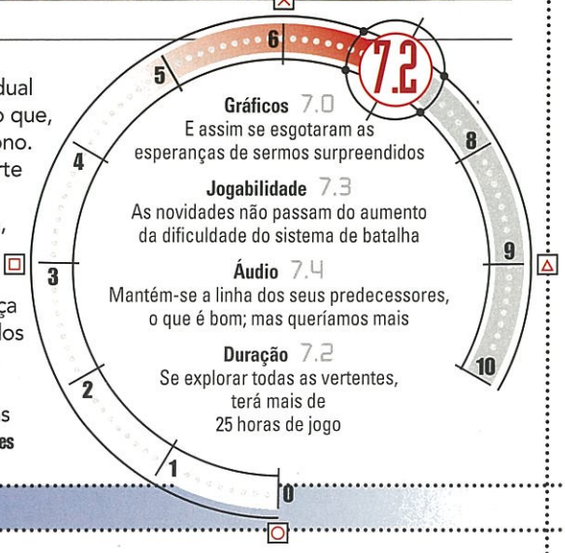

Companhia Bandai Editora Atari Distribuidora Atari Género RPG

# .HACK QUARANTINE PART 4

## À quarta é de vez, tudo se esclarece e resolve... mas, para saber o desfecho, só mesmo jogando este RPG

■ *Espero ainda ir a tempo de salvar a minha amiga Orca!*

E pronto, acabou-se o que era bom. Chegámos ao capítulo final mas, ao contrário do que é costume, não lhe vamos contar tudo... um pouco de suspense também faz bem. Uma coisa lhe garantimos, no final vai ter respostas para todas as questões que levantou ao longo deste último ano. Confesso alguma decepção relativamente ao terceiro episódio, pela ausência de novidades de vulto em vários campos, daí ter depositado todas as esperanças no desenlace da aventura de Kite. O problema é que, apesar dos excelentes gráficos, da banda sonora, modulação e animação de personagens, a variedade de jogo para jogo quase se reduz à introdução gradual de inimigos mais eficazes e inteligentes – o que, convenhamos, se torna demasiado monótono. E Quarantine não é excepção. A quarta parte difere das outras apenas na ligação das pontas deixadas soltas ao longo da história, remetendo-nos para um final coerente e capaz de nos surpreender (Aleluia!). Apesar disso, nunca me passaria pela cabeça atribuir uma nota negativa a qualquer um dos episódios. Nem que seja pela originalidade do conceito, o projecto *.hack* tem mérito. É inquestionável a qualidade dos jogos, mas seriam precisos tantos episódios? □ **Vanda Lopes**




Companhia Bandai Editora Atari Distribuidora Atari Género RPG

Para PLAYSTATION 2

# 4 VEZES MAIS MEMÓRIA!

100% SECURE

## ESTÁS CANSADO DE APAGAR JOGOS GRAVADOS PARA LIBERTAR MAIS ESPAÇO?

## QUERES UM CARTÃO DE MEMÓRIA QUE LEVA TEMPOS A FICAR CHEIO... SEM TERES DE DEIXAR A TUA CARTEIRA VAZIA?

Põe um fim aos teus problemas com os cartões de memória adquirindo o MAX Memory de 16MB. Ele tem o ***DOBRO*** do tamanho de um cartão de memória standard, quase pelo mesmo preço!
Ou porque não experimentar a versão gigantesca de 32MB – cujo tamanho é ***QUATRO*** vezes superior!
A utilização do MAX Memory não podia ser mais simples – não requer CD, basta ligá-lo à consola e jogar tranquilamente os teus jogos.

MAX MEMORY 16 MB € 34.99 P.V.P. Recomendado

MAX MEMORY 32 MB € 49.99 P.V.P. Recomendado

## MAIS PODER

NAS TUAS MÃOS COM ... MAX MEMORY™!

©2004 Datel Design and Development Ltd. Max Memory é uma marca registada de Datel Design and Development Ltd. PlayStation 2 é uma marca registada de Sony Entertainment Inc. Datel reconhece Toshiba e Samsumg como sendo marcas registadas dos seus respectivos proprietários. Este produto não é patrocinado, apoiado ou aprovado pela Sony.

# THE GETAWAY: BLACK MONDAY

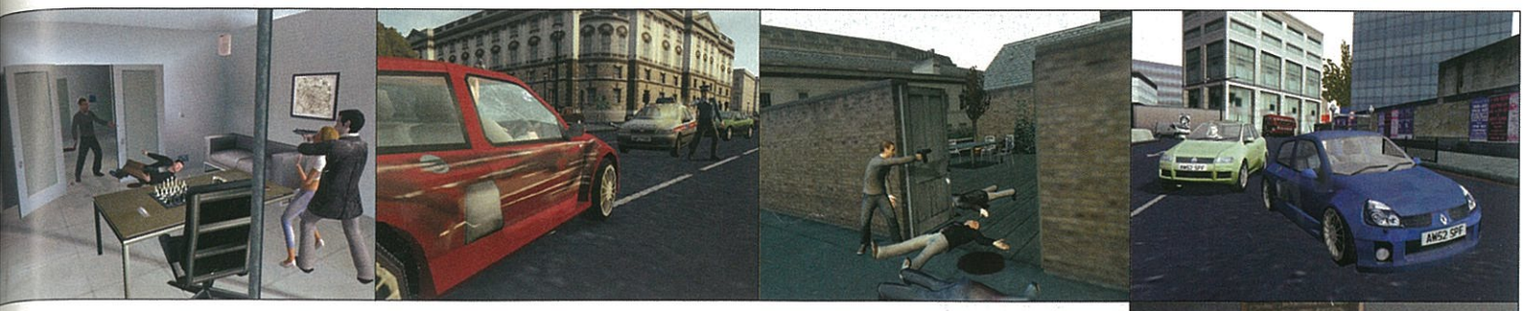
**Penetra numa alucinante acção no submundo londrino. Com as vozes de Rogério Samora, Rui Unas e Fernanda Serrano**

Dois anos depois do lançamento de *The Getaway*, os produtores da Team Soho demonstraram ter percebido algumas das críticas dirigidas a este 'shooter' ambientado na cidade de Londres, e renovaram com ambição as expectativas para Black Monday. Mas não sem nos deixarem uma sensação mista relativamente a algumas das soluções agora encontradas. É verdade que isso não retira ao ambicioso projecto Black Monday o estatuto de um dos títulos de acção mais realistas, em termos visuais, do mercado. Ainda por cima com a possibilidade de opção por uma dobragem portuguesa do complicado, e muito duro, calão britânico. Já para não falar de alguns extras interessantes, como o táxi preto e as corridas, ideais para os momentos de pausa das missões principais. Em todo o caso, a proximidade do cinema virtual continua presente na sua vertente de jogo de acção, com missões de tiroteio a pé e de carro. É verdade que se melhoraram alguns dos 'bugs' que afectavam a construção gráfica e uma complicada movimentação das personagens. Nota-se também uma evolução gráfica nos alargados cenários arquitectónicos e texturas da cidade que acabam por assumir cada vez mais um papel de protagonista escondido; um aspecto que é reforçado com um melhorado e aumentado número de veículos em circulação. Por fim, as expressões faciais dos intervenientes são uma decisiva aproximação à imagem real. A história tornou-se também mais intrincada e absorvente, já que lida com três fios narrativos e outros tantos pontos de vista das personagens que dominam a intriga, muito na linha das narrativas de Tarantino. No fundo, temos jogo – apesar dos "senãos" encontrados.

Pois é, nem tudo ficou resolvido, ou pelo menos da melhor forma. Por exemplo, a substituição da pontaria manual que frequentemente forçava Mark Hammond a movimentos bruscos e estranhos por uma mira automática bastante facilitada permite agora um sorriso no rosto dos jogadores mais apressados, que não têm problemas em dizimar um conjunto apreciável de mafiosos, mas retira algum gozo a quem gosta de mostrar a sua perícia de atirador. Aliás, o mesmo parece estender-se à IA demasiado permissiva dos oponentes que torna a nossa missão numa tarefa que se cumpre quase sempre à primeira tentativa (ou será que eu fui demasiado objectivo e certeiro?). Finalmente, alguns movimentos de câmara obrigam o jogador a procurar um ângulo acertado, ou a inverter o sentido do movimento da personagem porque o jogo muda de plano e dá-nos uma perspectiva inversa do andamento da personagem.

Apesar de conter o carimbo de sequela do jogo original, o conteúdo de *Black Monday* nada tem a ver com Mark Hammond ou com o "nosso" Charlie Jolson (estás despedido, pá). Mesmo assim, a acção desenrola-se no mesmo ambiente de gangues londrinos, com implicações no tráfico de armas, pornografia, envolvendo uma misteriosa

Companhia SCEE Editora SCEE Distribuidora SCE Portugal Género Acção



## As expressões faciais dos intervenientes são uma decisiva aproximação à imagem real

obra de arte. Só que, deste vez, a acção centra-se no agente das forças metropolitanas, o sargento Ben Mitchell (com dobragem de Rogério Samora), depois de um processo disciplinar que o suspendeu durante dois anos por ser culpado da morte de um assaltante pelas costas. Agora, ao regressar ao activo, vive a sua culpa e enfrenta o desdém dos companheiros. O 'boxeur' Eddie O'Connor (voz de Rui Unas) acaba por se envolver-se no roubo de um ícone valioso que estará na origem do desenvolvimento desta história. Por fim, temos a jovem Sam (a locução é de Fernanda Serrano), perita em agir à sucapa sem ser vista. No desenrolar da acção, o jogador irá controlar cada uma das personagens e usar as suas diferentes capacidades. Ben é especialista no uso de armas, Eddie vinga-se com os murros e Sam revela-se uma excelente 'hacker' a entrar em espaços limitados. Ao longo de uma vintena de missões principais que evolvem num imenso 'flashback', o jogador conduzirá cada uma das personagens, através de uma acção algo linear, a diferentes momentos de uma única acção, que se resolverá num climax final.

Tal como o anterior, o jogo completa a acção com longos excertos de vídeo. O problema é que, cada vez que se reinicia uma missão, nunca podemos contornar o visionamento obrigatório dessas imagens, o que se torna algo cansativo. Por outro lado, continuamos também a seguir os sinais de mudança de direcção dos faróis do carro cada vez que mudamos de direcção. Se bem que, desta vez, temos o trabalho simplificado pela presença de um mapa com a indicação do ponto para onde nos devemos dirigir, o que ajuda em muito a condução. É que nem sempre as indicações são as mais correctas. Já saudámos o aumento de tráfego neste jogo (o que em tempos foi apontado como um ponto desfavorável) e também as marcas dos modelos bastante fiéis à realidade. Infelizmente, o que continua a ser algo deficiente é o comportamento dos carros durante os inúmeros acidentes que ocorrem. OK, não era necessário serem semelhantes aos de *Burnout*, mas pedia-se algo mais que um embate surdo que imobiliza o carro.

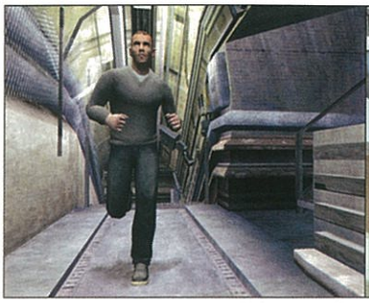
No plano sonoro percebe-se que tudo ficou puxado até aos limites. Nesse aspecto, sauda-se a dobragem em português (apesar de não estar perfeita) e espera-se mesmo que venha a ser uma opção útil para ganhar jogadores de várias idades. Ainda no plano áudio, valerá a pena salientar o acerto da escolha da banda sonora instrumental (embora se torne algo repetitiva lá para meio do jogo), para além do belo efeito do 'surround'. Agora, vá, atirem-se a eles!

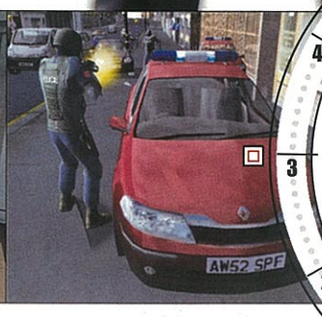
□ **Paulo Portugal**

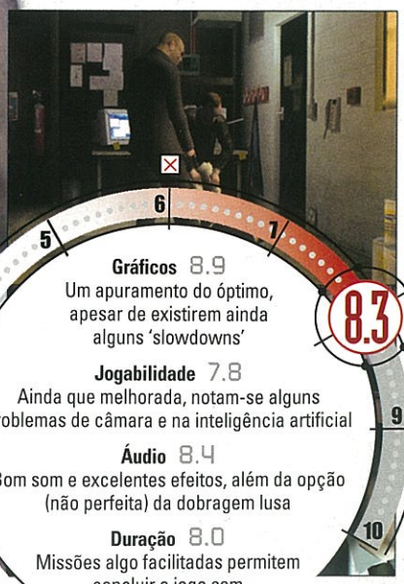
## O taxi preto

Tal como no novo *GTA: San Andreas* ou *Crazy Taxi*, podemos fazer de motorista de táxi e conduzir passageiros pelas ruas de Londres em missões contra-relógio, e a ganhar algum dinheirinho. Pena é que não o possamos usar no jogo.

## A acção desenrola-se no ambiente de gangues londrinos, com tráfico de armas e pornografia







■ *Eddie é pau para toda a obra neste "shooter" de acção*

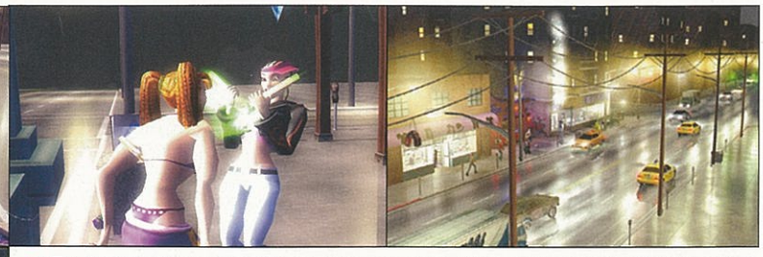
**8.3**

**Gráficos** 8.9
Um apuramento do óptimo, apesar de existirem ainda alguns 'slowdowns'

**Jogabilidade** 7.8
Ainda que melhorada, notam-se alguns problemas de câmara e na inteligência artificial

**Áudio** 8.4
Bom som e excelentes efeitos, além da opção (não perfeita) da dobragem lusa

**Duração** 8.0
Missões algo facilitadas permitem concluir o jogo sem problemas



De ilustre desconhecido a guru da moda, quem tem reputação tem tudo

# THE URBZ: SIMS IN THE CITY

## É tudo uma questão de atitude. Quem tem a pose certa está 'in', os outros é melhor nem saírem de casa

Depois de vários anos confinados a bairros específicos, os Sims resolveram alargar horizontes e partir à conquista da cidade. Para vencer na urbe, eles vão ter de assumir uma nova postura e ligar-se a novos valores. Ao contrário dos seus amigos suburbanos, os Urbz apostam tudo no estilo. Estar 'in' faz toda a diferença para esta geração.

Agora, o nosso apartamento da 98th Avenue funciona sobretudo como ponto de partida para as incursões na cidade e nem sequer temos necessidade de regressar constantemente para satisfazer as necessidades básicas da nossa personagem, uma vez que podemos instalar as nossas aquisições onde queremos.

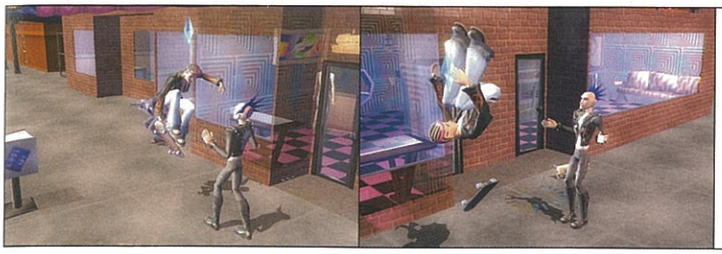
No entanto, isso não significa que deixemos o apartamento ao pó, antes pelo contrário, convém mobilá-lo e equipá-lo. Mas, desta vez, o nosso brio deve estar essencialmente focado na nossa pessoa.

Se a ideia é vencer na cidade, nada melhor do que começar por conhecer as pessoas certas, são elas que nos podem fazer aceder aos sítios da moda e convencer o exigente porteiro/carro de combate a franquear-nos as portas dos clubes e festas que estão a dar. Darius é um nome incontornável e cruzamo-nos com ele logo no início. Além de dicas indispensáveis, Darius também nos ajuda a ganhar o almejado Poder Social.

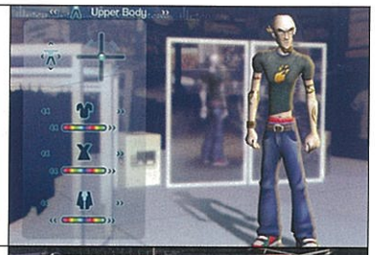
Subir na vida implica sair para a rua e socializar, só assim se constrói uma reputação. Há nove distritos para explorar, mas nem todos estão acessíveis inicialmente. Para desbloqueá-los, precisamos de alcançar os objectivos que nos são atribuídos em cada um deles. Mas voltemos ao princípio.

O primeiro degrau na escada para a fama é criar uma personagem à medida do distrito que escolhemos para começar. Infelizmente, a personalidade do nosso Urbz não é uma opção nossa. Ela é predeterminada e é-nos servida de bandeja quando escolhemos o distrito, porque a cada um deles corresponde uma atitude 'cool' e certamente os criadores do jogo não quiseram arriscar que entrássemos numa tribo urbana com a postura errada. Foi pena,

Companhia Electronic Arts Editora Electronic Arts Distribuidora Electronic Arts Género Estratégia

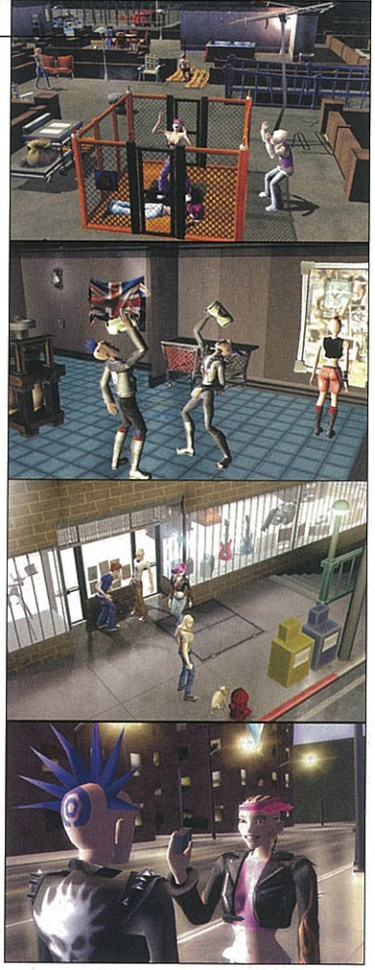


**Só os melhores poderão atingir os píncaros do sucesso e ser os mais populares da cidade**




Os Sims ganham novos visuais e aventuram-se à descoberta da selva urbana

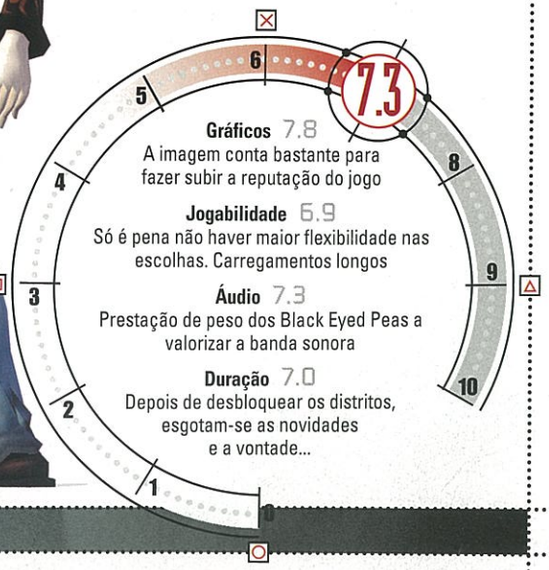
porque não nos importávamos muito de usar o jogo como laboratório social, misturando a malta 'clean' de Neon East com a cultura do 'fast food' de Gasoline Row.
Já se sabe que nestas coisas do social as aparências são muito importantes. Apesar de condicionados ao estilo de cada distrito, ainda temos algumas opções para personalizar a nossa personagem. Depois de optarmos pelo sexo a vestir temos de penteá-lo, enfim, criar um 'look' próprio.
Arrumada essa etapa fundamental, partimos à descoberta da cidade. Rapidamente nos percebemos de que os 300 Simeleons que temos no bolso desaparecem muito mais depressa do que construímos a nossa reputação. Para aumentar o nosso pé-de-meia temos de trabalhar. Normalmente, as tarefas são mini-jogos, onde nos limitamos a carregar nos botões ao ritmo indicado no ecrã, ou seja, variam pouco.
O dinheiro que ganhamos pode ser investido em roupas, comida, mobília e outros objectos – por exemplo, pode ser muito útil ter cabinas de duche estrategicamente colocadas.
Tal como os humanos e os outros Sims, os Urbz têm necessidades básicas que precisam de ser satisfeitas.
Quando nos descuidamos sofremos as consequências. E aí o jogo marca pontos em termos de paralelismo com a realidade, mesmo que nalguns casos haja pequenos exageros, que resultam bastante bem do ponto de vista humorístico. Imagine o que poderá acontecer quando o indicador de Bexiga está no encarnado e começa a piscar. O Urbz começa a contorcer-se e pouco depois passa pela humilhação de ficar com uma pocinha aos pés.
Garantimos que isso não dá saúde nenhuma à nossa reputação, mas é engraçado. Se não tomarmos banho, passamos a ser acompanhados por uma escolta de moscas e perdemos a possibilidade de arranjar trabalho.
Apesar de estarmos numa cidade que vive 24 horas sobre 24, temos de dormir numa cama, as bebidas energéticas fazem-nos aguentar um pouco, mas não evitam que às tantas estejamos a ressonar num canto qualquer.
Quem gosta de explorar todas as vertentes e não se importa de subverter o espírito do jogo, nada melhor que ser mal disposto. Em vez de tentar entabular conversação com os restantes Urbz e aumentar as hipóteses de aceder às salas VIP onde as festas são uma constante, ganhando assim preciosas estrelas douradas no contador de reputação, a única coisa que vai conseguir são estrelas vermelhas e a consequente perda de pontos.
*The Urbz* representa a estreia dos Sims no universo da câmara *EyeToy*, ainda que de uma forma um pouco tímida, já que o periférico serve para pouco mais do que fazer fotos nossas. Acede-se a esta opção através do XAM, o telemóvel que temos desde o início e que serve ainda para fazer chamadas para outros Urbz, receber SMS, guardar o inventário dos objectos adquiridos e consultar os objectivos a atingir em cada distrito. Muito útil!
Apesar da linearidade que nos limita um pouco as opções, *The Urbz* é suficientemente desafiante para nos manter agarrados à PS2. Afinal, quem é que não quer subir na vida? O visual urbano das personagens associado às subculturas específicas de cada distrito, assim como os ambientes estão muito bem resolvidos.
A música também se adequa aos diferentes locais do jogo e, no contador de reputação, a banda sonora com nove temas dos Black Eyed Peas ganha todas as estrelas douradas. □ **Vanda Lopes**



Sou mesmo estiloso. Mordam-se de inveja, pindéricos desta cidade

## A vida é asSim

Mesmo sem precisarem de recorrer às técnicas de socialização de The Urbz, há muito que os Sims se impuseram como um fenómeno de popularidade no mundo dos videojogos. O conceito é simples e eficaz, baseando-se na criação, gestão e controle da vida de personagens computadorizadas.

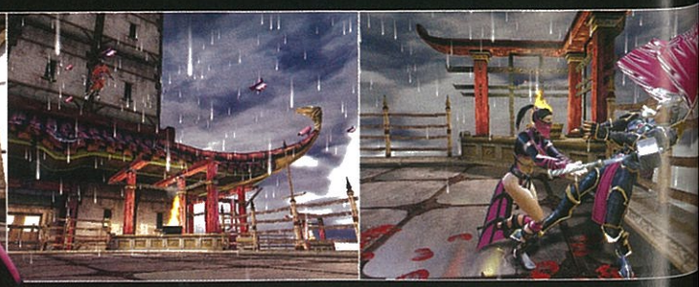


# MORTAL KOMBAT: DECEPTION

**A brutalidade dos combates da série da Midway regressa com algumas novidades. O sangue está prestes a correr.**

Qualquer jogador que se preze já ouviu falar da série de combate mais sangrenta da história dos videojogos. Há mais de dez anos que Ed Boon traz até nós a série *Mortal Kombat* em diferentes plataformas. Depois de no ano passado termos jogado *MK: Deadly Alliance*, este ano a sequela dá-se pelo nome de MK: Deception e parece estar mais sangrenta que nunca.

À primeira vista, *MK: Decption* é pura e simplesmente uma sequela de Deadly Alliance, o que desde logo implica novidades que justifiquem o seu lançamento. Porém, e embora as novidades existam, não são tantas quanto esperaríamos. Se bem que se torna difícil dar ar fresco a uma série tão antiga. Uma inovação é, sem dúvida, o modo Konquest. Quer dizer, não o modo em si, porque isso já não é novo, mas a forma como Ed Boon e companhia resolveram envolver o modo. *MK: Deception* está agora dotado de um enredo bastante básico e linear. Também não poderíamos esperar que um "beat'em up" com o historial de *Mortal Kombat* fosse dotado de um profundo e elaborado enredo – nem queríamos. Seja como for, se quisermos desbloquear todos os extras que o jogo tem para oferecer (que são muitos), e entenda-se personagens e arenas, entre outros, temos mesmo de levar o modo Konquest até ao fim. O que é que isto implica? Bem, primeiro, temps que vestir a pele de Shujinku, um jovem aspirante a grande lutador que começa por aprender as bases do combate com o mestre Bo' Rai Cho, na Earthrealm – um de seis reinos onde se desenrola o jogo. Atenção! Cada um destes reinos é explorado na terceira pessoa, podendo em cada um deles serem desbloqueados alguns extras e até acumular "saldo" para gastar na The Krypt – para abrir os muitos Kofins que lá se encontram.



*Nitidamente, o Mortal Kombat mais brutal de sempre*

Em cada um dos seis reinos teremos uma missão para cumprir, que neste caso será a de recuperar um precioso artefacto. Durante a nossa aventura, vamos conhecendo novas personagens e aprendendo os seus estilos de luta. Ou seja, para cada personagem que encontramos, teremos um toturial de treino através do qual aprenderemos as suas técnicas. Claro que isto ao início parece muito interessante, e até é, mas os mais experientes nestas andanças depressa vão sentir alguma frustração por terem de cumprir todos estes rituais de treino.

Posto isto, chegamos a pensar que, por um lado, a Midway tenta com esta edição captar novos jogadores; por outro, ao incluírem no seu lote de lutadores nomes como Kabal, Sindel e Liu Kang (de MK2 e MK3), estão claramente a tentar apelar ao sentido de nostalgia dos jogadores mais antigos.

O resultado desta "mistura" tornou-se algo perigosa, como penso que já demos a entender. Felizmente, *MK: Deception* tem mais para oferecer do que o modo Konquest. Por exemplo, o modo Online. Isto significa precisamente o que todos estão a pensar neste momento, ou seja, desafiar quem quer que seja, de que terra for. Esta opção adiciona claramente um elemento extra à longevidade de *MK: Deception*.

Temos ainda outros modos novos – o Chess Kombat e o Puzzle Kombat. Imaginem jogar xadrez e terem de derrubar as peças do adversário lutando desenfreadamente... é Chess Kombat. Quanto ao Puzzle Kombat, já nos despertou mais atenção. No fundo é um género de Columns, onde temos de juntar o maior número possível de cubos da mesma cor para, depois, com a peça mágica (representada pelo logo do jogo) referente a essa cor, desencadear a explosão dos cubos. Como é óbvio, quantos mais cubos explodirmos de uma vez, mais cubos caem no ecrã do nosso adversário, dificultando-lhe a vida. A acompanhar tudo isto estão as personagens escolhidas para o combate no fundo do ecrã, lutando pela vitória – até 'fatalities' são executadas nesta luta por cubos.

No campo da jogabilidade, não há muito a acrescentar ao que já se viu nos títulos anteriores. No entanto, o que a Midway acrescentou, embora não traga grandes consequências, merece ser referido. E não estamos a falar de novas 'fatalities' – como as que estão directamente relacionadas com o cenário onde, por exemplo, atiramos o adversário para o que parecem ser cilindros cobertos por espigões. Estamos a falar dos Hara Kiris. Caso ainda não saibam do que se trata, quando executamos um Hara Kiri, executamos como que uma 'fatality', mas só que a nós próprios. Basicamente, suicidamo-nos. Surge, então, a pergunta: "Mas por que raio havíamos de nos querer suicidar, se o nosso objectivo é eliminar o nosso adversário?" A resposta não é outra se não a de evitarmos sermos humilhados. Passo a explicar. Imaginem que acabam de ser massacrados por um amigo e que este se prepara para executar a 'fatality'. Ora, como se costuma dizer, perder por dez ou perder por mil é a mesma coisa... por isso, mais vale evitar sermos chacinados pela última vez e suicidarmo-nos com um Hara Kiri. Já que não conseguimos matar o adversário, matamo-nos a nós próprios. Resumindo e concluindo, os eternos fãs de *Mortal Kombat* vão adorar esta nova edição, com a excepção da frustração que o modo Konquest pode criar. Felizmente, o modo Online vai deixá-los agarrados ao comando por muito mais tempo. Já os principiantes têm aqui uma boa aberta para entrarem no mundo criado por Ed Boon.

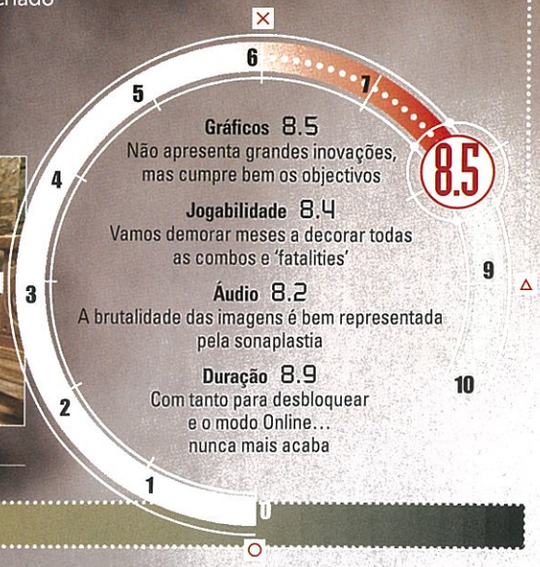
■ **Rogério Jardim**

**O suicídio é possivel para evitar sermos humilhados pelos adversários**

■ *Se o sangue vos mete medo, esqueçam este jogo...*

## Extras quase sem fim

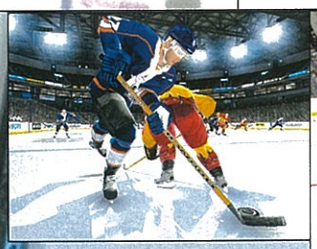
A quantidade de extras que podemos desbloquear em *Mortal Kombat: Deception* é verdadeiramente gigantesca. Entre arenas, fatos para os lutadores, lutadores, fotos, vídeos, e outros... falamos de cerca de 700 itens para desbloquear



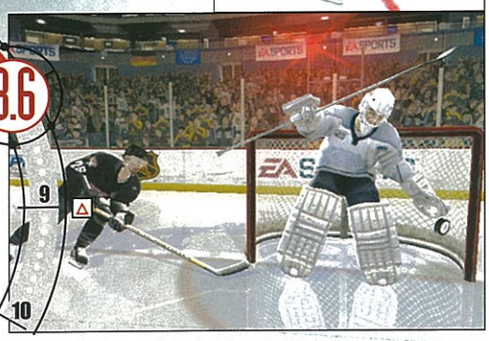

Companhia Midway Editora Midway Distribuidora Ecofilmes Género Bite'em up

Que não haja quaisquer dúvidas: hóquei no gelo e 'fairplay' não combinam

# NHL 2005



■ *Apesar dos muitos modos de jogo, o Multijogador continua a ser o melhor*



■ *O guarda-redes é um obstáculo muito difícil de ultrapassar*

**Gráficos** 8.9
Os gráficos nunca foram um problema, mas estão ainda melhores

**Jogabilidade** 8.7
A extrema rapidez pode dificultar a vida a jogadores inexperientes

**Áudio** 8.3
Os comentadores estão excelentes; o público ainda pode melhorar mais

**Duração** 8.5
Quem gostar do género dificilmente se vai cansar

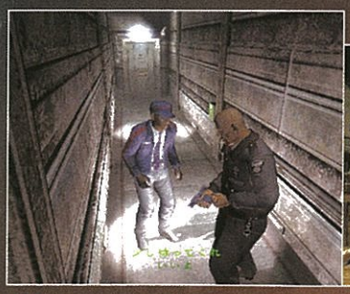
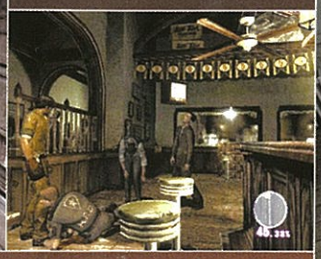
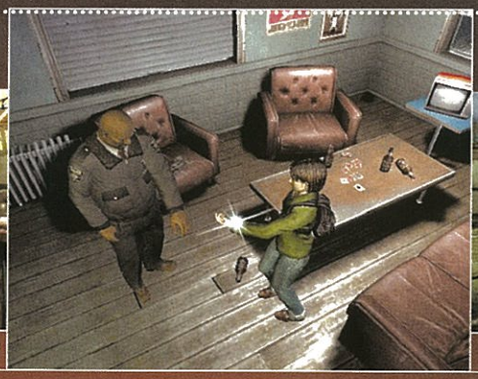
**8.6**

A melhor forma de iniciar esta análise é começar por dizer que quem gostou de *NHL 2004* vai com certeza adorar *NHL 2005*. Os defeitos que manchavam a versão anterior estão corrigidos e o resultado é um jogo muito mais rápido (alucinante mesmo) e com uma envolvência (sobretudo através do apoio do público, que está agora bem mais entusiasta) que torna NHL 2005 num daqueles jogos que fazem as horas passar depressa. Adicionalmente, existe uma quantidade de novos movimentos que oferecem a cada partida de hóquei no gelo uma componente de espectáculo, que tanta falta fazia às versões anteriores – incluindo fintas específicas que só determinados jogadores possuem habilidade para executar. Agora é também possível efectuar autênticos mergulhos para o gelo para tentar roubar o 'puck' ao adversário – para terem uma ideia, comparando com o futebol, são uma espécie de entradas a pés juntos. A diferença é que aqui não vale a pena esperar pelo apito do árbitro – faltas é coisa que praticamente não existe no dicionário do hóquei no gelo. As opções são apenas duas: ou se ganha a posse de bola... ou não. E para isso, vale quase tudo.

Em relação à estratégia de jogo, existem agora os chamados Open Ice Controls – capacidade de controlar um jogador sem bola. Desmarcações, bloqueios a adversários e jogadas colectivas são algumas das possibilidades que se abrem com estes novos controlos que a EA decidiu implementar no novo *NHL*. É claro que dominar estas acções não é fácil e, tendo em conta que a velocidade do jogo aumentou consideravelmente (há alturas em que é difícil perceber sequer quem tem o 'puck'), nem mesmo quem dominava versões anteriores vai ter a vida facilitada em *NHL 2005*. Depois há sempre a questão dos aspectos técnicos, que acredito (pelo menos isso acontece-me a mim) ser uma dificuldade acrescida para quem não esteja habituado a assistir a partidas de hóquei no gelo – não tanto as tácticas de jogo, mas sobretudo as regras.

Os modos de jogo também sofreram mudanças. Para começar, é possível agora disputar uma World Cup of Hockey – vestir a camisola de uma das oitos selecções à escolha (também se pode jogar com clubes, mas isso não faz muito sentido) e competir para vencer o troféu máximo da competição por países. Outra novidade é o modo Free 4 All, onde um máximo de quatro jogadores tenta, em metade do campo, marcar numa mesma baliza – cada um por si e sem quaisquer regras. Um modo visivelmente concebido para jogar com amigos – e convém lembrar que, tal como o seu antecessor, *NHL 2005* possui modo Online. Ainda relativamente às novidades dos modos de jogo, destaque para o aperfeiçoamento do Dinasty Mode, que agora engloba uma série de opções de gestão desportiva – como a existência de relatórios sobre futuros oponentes, relatórios médicos e uma direcção sem problemas em manifestar a sua opinião sobre o trabalho que estamos a efectuar. Finalmente, o aspecto áudio está, no geral, melhorado, mas é a excelente prestação dos comentadores que merece o maior aplauso – do melhor que se pode encontrar em jogos de desporto. □ **Gonçalo Melo**

Companhia EA Sports Editora Electronic Arts Distribuidora Electronic Arts Género Desporto

■ *As meninas sabem como lidar com esta gente mal-encarada?*

# RESIDENT EVIL: OUTBREAK

## O regresso a uma sequela de culto. Mas... sem (quase) nada de novo. E o modo Online?

Lembro-me bem da primeira vez que joguei *Resident Evil* – ainda na pré-histórica (ou pré-PlayStation) Sega Saturn. O editor aconselhou-me a jogar com todas as luzes apagadas para recolher o melhor efeito da iluminação, mas também do medo. Realmente, não estava a milhas de sentir arrepios (genuínos) ao ver zombies a saltarem-me para o pescoço e deliciarem-se com o meu líquido vital. Chiça!

Palavra que voltei a sentir a mesma ansiedade quando assistia ao magistral filme de abertura deste *Resident Evil: Outbreak*, o mais recente título do campeão da Capcom, cuja banda sonora que acompanha a introdução ao jogo é fabulosa. Parecia mesmo um filme – melhor, muito gostaria eu de ver filmes assim. Nem mesmo *Resident Evi: Apocalipse* lhe faz jus completamente. Mal vi as primeiras imagens de Outbreak, recebi um baque imediato e percebi como esta saga precisa rapidamente de um 'lifting' que supere os movimentos perros que já não são deste século. Correndo o risco de ser estripado pelos fãs de *RE*, tenho de dizer, em abono dos jogos que aqui testamos, que Outbreak fica bastante aquém do esperado.

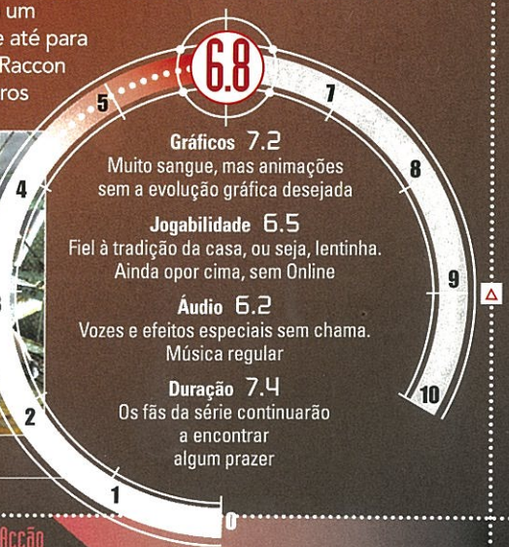
Não só o modo Online não veio para a Europa, como o jogo não evoluiu para o universo gráfico desta geração. Como se isso não bastasse, desesperei com os mesmíssimos (e longuíssimos) tempos de 'loading' dos primeiros jogos (nada mudou?!) e o reconhecido movimento, sem vida, das personagens. De facto, não se percebe a razão pela qual a Capcom não investiu ainda num motor de jogo mais dinâmico e fluido que nos dê aquilo que queremos – excelente acção, com bons gráficos. De resto, o conceito e a história já existem e são bem conhecidos. Só que, em vez de Leon Kennedy e Claire Redfield, o jogador tem à disposição uma de oito personagens (masculinas e femininas) – provavelmente já a pensar num modo Online. Como se imagina, esta é mais uma variante da narrativa que tem por protagonista a cidade Raccon e o famoso vírus T, que transforma tecidos mortos em zombies.

**O jogador tem à disposição uma de oito personagens – masculinas e femininas**

O jogo segue ao longo de cinco capítulos, começando num bar pacato que é invadido por mortos-vivos; evolui depois para um laboratório subterrâneo e até para a esquadra de polícia de Raccon City, que já vimos em outros jogos. O que também será familiar aos amantes da série são os inúmeros objectos da personagem escolhida e os movimentos encarados de diferentes perspectivas. Já agora, somos tentados a dizer que a neste *Resident Evil* não existe graficamente nada de novo. As texturas e os cenários continuam a ser convincentes, mas com pouca vida. E o som? Além dos grunhidos e disparos, apenas escutamos as passadas ocas das personagens. Sim, fora os gritos de socorro e o barulho das dentadas na carne...

Pessoalmente, recuso a ideia de que a adesão a um jogo faça letra-morta de elementos essenciais de um produto multimédia que é suposto acompanhar-nos durante longas horas de prazer. Apesar da fidelidade ao original, a verdade é que depois de muito jogar, continuamos com fome... mas não de carne humana. ■ **Paulo Portugal**

■ *Queres abraçar-me? Mas eu conheço-te de algum lado?...*




Companhia Capcom Editora Capcom Distribuidora Electronic Arts Género Acção

# O SENHOR DOS ANEIS: A TERCEIRA ERA

## Depois do cinema, é agora a vez de um jogo elevar bem alto o legado de Tolkien.

Quem leu a obra de Tolkien já lá esteve. As representações cinematográficas de Peter Jackson foram outra forma de lá estar. E agora é a EA quem oferece uma viagem à Terra Média. Não é a primeira vez que o épico de Tolkien é "pixelizado", mas desta vez a passagem de testemunho do cinema para a consola foi feita sem que a qualidade se tenha perdido pelo caminho. Para isso muito contribuiu outro tipo de inspiração, que *Third Age* foi buscar a um clássico da 128 bits da Sony – *Final FantasyX*. O que na prática, quer dizer que *Third Age* é passível de ser comparado com aquele que é unanimamente considerado como o melhor RPG de sempre para PS2, o que só por si é revelador da enorme qualidade deste jogo. A aventura começa quando Berethor recebe ordens para seguir Boromir, que por esta altura havia abandonado Gondor, juntando-se ao grupo que todos conhecemos como Irmandade do Anel. Berethor poderia ser considerado o protagonista do jogo, não fosse a possibilidade de podermos escolher qual das seis personagens preferimos encarnar durante o decorrer da aventura – além do referido Berethor, existem ainda Idrial, Elegost, Hadhod, Morwen e Eaoden. O facto de ser possível assumir qualquer um dos personagens é praticamente um pormenor, uma vez que na prática as diferenças são mínimas e essa escolha não tem qualquer impacto no desenrolar da aventura – é uma questão de uma maior identificação com uma elfa ou com um anão, por exemplo, e pode ser também útil para variar um pouco durante a boa centena de horas de jogo que temos pela frente. E às centenas são também os lacaios de Sauron que temos de defrontar, à boa maneira de *Final Fantasy X* – através de combates por turnos. No entanto as batalhas encerram algumas das grandes diferenças entre ambos os jogos. Em *Third Age* é possivel que o nosso grupo de três combatentes (só em ocasiões muito especiais combatemos com quatro aliados) se veja rodeado por uma horda de inimigos. Ou seja, a igualdade numérica nem sempre está garantida. Além disso, é pode jogar-se em cooperação, ou seja, dois jogadores em simultâneo – modo de Cooperação. Sem qualquer interferência no decorrer da aventura, um segundo jogador pode controlar, durante as batalhas, três das seis personagens principais. Apesar de ser um modo multiplayer um pouco forçado, a verdade é que não

**Seguir as pisadas da Irmandade do Anel não é uma missão ao alcance de qualquer um**

■ *Goblins com espada, com moca ou com arcos. Há goblins por toda a parte!*

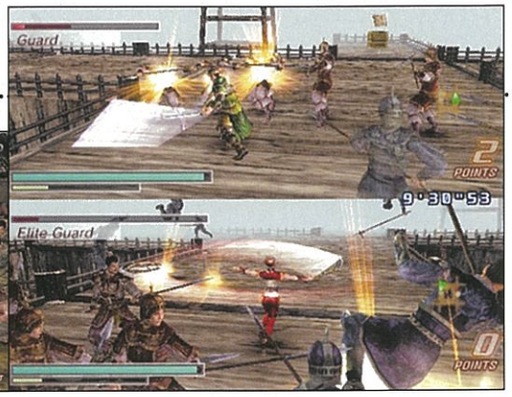
Companhia Electronic Arts Editora Electronic Arts Distribuidora Electronic Arts Género RPG

é comum um RPG possuir esta dose de flexibilidade. Como aliás se comprova através do modo Maléfico, outra forma lateral de aproximação ao jogo, onde assumimos, numa série de combates sucessivos, o controlo das forças de Sauron. A vitória significa a atribuição de um espólio de objectos que podem ser utilizados no modo de aventura normal.
Depois existe a questão gráfica, que em *Final Fantasy X* é bastante mais rica. *Third Age*, além de estar um passo atrás em qualidade gráfica (sobretudo no que diz respeito às personagens), vive de um ambiente medieval que, por ser frio e simples por definição, não consegue transmitir a imensa riqueza gráfica que o conteúdo do jogo merecia. Fica no entanto a certeza de que percorrer estes cenários e combater com as imensas hordas de goblins e orcs é quase como estar dentro da tela de cinema, tal a semelhança com os cenários da versão cinematográfica de Peter Jackson. Aliás, as cenas reais da triologia são utilizadas como animações do jogo. Desbloqueadas à medida que a aventura se desenrola, estas cenas narradas por Gandalf servem não só de explicação ao próprio jogo como também de todo o épico – mais um trunfo para cativar os fanáticos de *Senhor de Anéis*. E quem for mesmo fanático com certeza não se vai importar de combater vezes sem conta contra goblins e orcs – o que sinceramente não é o meu caso. É que, apesar da longevidade de *Third Age* se poder comparar com o número de páginas da obra da Tolkien, uma parte dessa situação é conseguida com base na repetição exaustiva de combates com inimigos semelhantes, sobretudo os referidos goblins. Além de se tornar cansativo, chega-se a um ponto em que estas criaturas não são rivais à nossa altura e a emoção do combate passa a prende-se unicamente com a nossa capacidade de os derrotar sem sofrer um único golpe. Para tal é preciso usar a cabeça e utilizar correctamente os milhares de combinações possíveis, entre armas, objectos, feitiços e armaduras. E, genericamente, não existem armas melhores ou piores – existem, sim, armas e equipamento mais ou menos adequado para cada situação. A análise da conjuntura e a utilização do melhor equipamento baseia-se nas capacidades e fragilidades de cada uma das personagens. Para corrigir essas eventuais fragilidades é fundamental utilizar os pontos de experiência ganhos em combate.
E é de facto de "pontos de experiência" que estou a falar, porque *Third Age* pode (e deve) ser jogado em português – confesso que causa uma certa estranheza inicial, mas rapidamente passa. E assim os habituais HP transformam-se em PS (Pontos de Saúde) e os MP são agora PA (Pontos de Acção). As traduções estão rapidamente imaculadas, apesar de existirem alguns erros e outras tantas gralhas.
O maior problema é que a passagem para a língua portuguesa origina a necessidade de utilizar uma enorme quantidade de abreviações, que dificulta bastante perceber o que está escrito.

■ **Gonçalo Melo**

**Depois de mais de uma hora de jogo, ainda nem 1% do progresso do jogo estava completo**

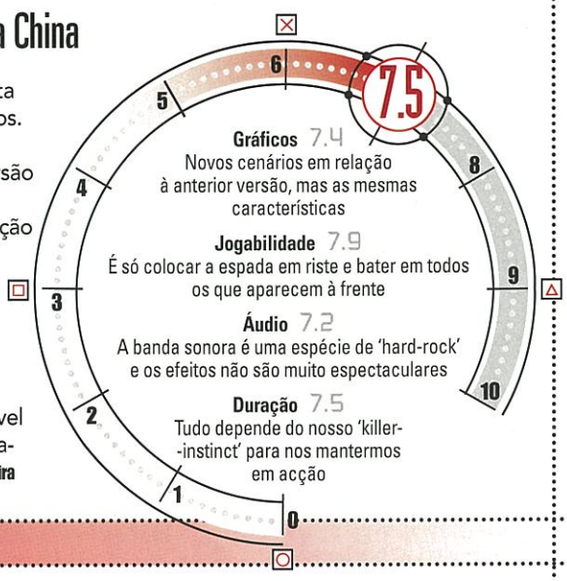
■ *De vez em quando sabe bem ser mau... bendito modo Maléfico*




# DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES

## Está na hora de acabar com aqueles que querem impedir-nos de conquistar a China

Os heróis de *Dynasty Warriors 4* estão de volta para mais uma aventura com inúmeras batalhas e muita emoção. Quem está familiarizado com esta saga pode contar com a mesma lógica de jogo: na China Antiga, comandamos um guerreiro que vai enfrentar centenas de inimigos, usando uma espada e estranhos poderes mágicos.
A grande inovação de *Dynasty Warriors 4: Empires* é o modo de jogo, que mistura a estratégia com a acção. O mapa do território está dividido em 25 regiões e a nossa missão é conquistar cada uma delas até conseguirmos ter o domínio de todo o país. Sob o nosso comando, temos generais e tenentes que nos ajudam na nossa estratégia de conquista do território, funcionando como conselheiros. Os seguidores desta saga podem importar para este jogo um guerreiro da anterior versão Xtreme Legends.
Com o modo Empire a ser a principal inovação desta versão, temos ainda a possibilidade de jogar o modo Versus. Aqui desafiamos o computador ou um outro jogador, e o objectivo é ver quem mata mais...
*DW4: Empires* é um desafio intenso, mas que não foge muito daquilo que já conhecemos dos outros títulos da saga, quer a nível sonoro, gráfico ou de jogabilidade. As inovações são quase imperceptíveis. □ **Carlos Nogueira**

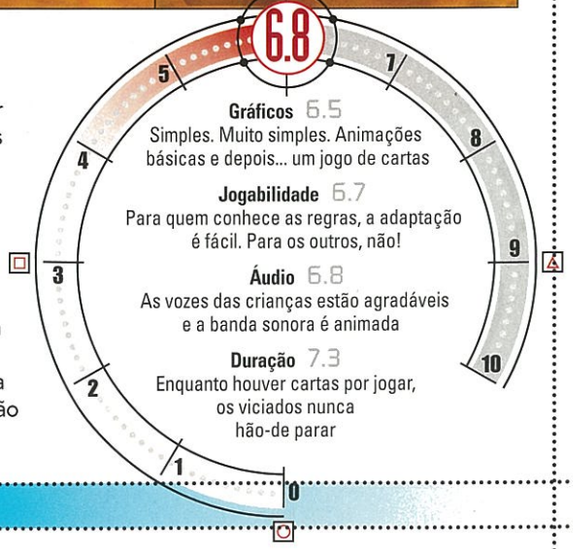



Companhia Koei Editora Koei Distribuidora Ecofilmes Género Beat'em up

# DUEL MASTERS

## Jogar às cartas para salvar o Mundo? Bom, se tiver de ser...

Por curiosidade, fiz uma busca no "Google" por "yu gi oh" e só em 'sites' portugueses surgiram 3220 resultados. Bom. E o jogo? Claro, o jogo! Só para começar a conversa, aviso já que este é um jogo para quem já conhece as cartas Yu Gi Oh. E quem conhece e gosta das verdadeiras deverá gostar do jogo. Para quem não conhece, será uma perda de tempo e, sobretudo, um labirinto de ideias do qual se torna um suplício tentar sair. Obviamente este não é um jogo de cartas normal. Cada jogador tem uma série de cartas que vai coleccionando e que pode usar em batalhas com outros jogadores. Cada carta tem um determinado poder que lhe é conferido pelas criaturas que nela são representadas. Ora, é precisamente aqui que reside o problema. Uma mazona consegue provocar uma brecha entre a nossa dimensão e a das criaturas e agora compete ao grupinho de crianças suburbanas, que nos é dado para comandar, salvar o planeta Terra. Como? Jogando. Muito... Na escola, numa loja, etc... Jogando e ganhando, claro. A ideia--base acaba por ser provarmos que somos mesmo os melhores do mundo a jogar com as cartas. Ah!, existe um problema grave! Este é mesmo um daqueles jogos que, para facilitar a vida às crianças, merecia a tradução para português. □ **Nuno Perestrelo**




Companhia High Voltage Editora Atari Distribuidora Atari Género Estratégia

Disney apresenta um filme PIXAR

# THE INCREDIBLES

OS SUPER-HERÓIS

## INCRÍVEIS... PREPARA-TE!

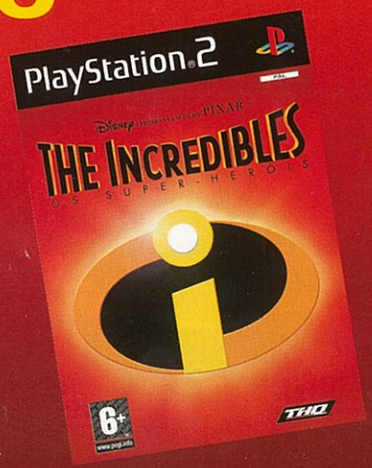
Nos **CINEMAS**

M/6 ANOS

© DISNEY/PIXAR

## PASSATEMPO

A Lusomundo e a Ecofilmes oferecem-te 5 jogos "The Incredibles: Os Super-Heróis" PlayStation 2



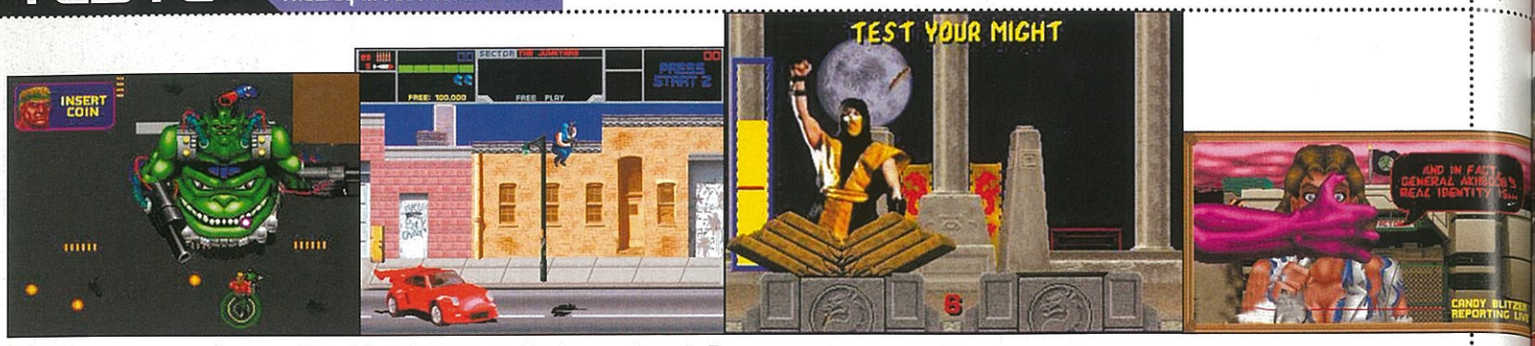
LUSOMUNDO

### Vê o filme e participa.

Para te habilitares a este prémio basta que componhas uma frase sobre o filme, com um máximo de 20 palavras, recortes o selo e o coles num postal dos CTT. Envia a tua participação, até dia 30 de Dezembro de 2004, para: Revista PlayStation 2, Apartado 1362, 1011-802 Lisboa

Um júri nomeado pela PlayStation 2 seleccionará as cinco frases mais criativas. Os resultados serão publicados na edição de Fevereiro desta revista. Não são aceites fotocópias do selo.

Prova de compra nº 27




Lembram-se quando este Mortal Kombat era um fenómeno de culto?

# MIDWAY ARCADE TREASURES 2

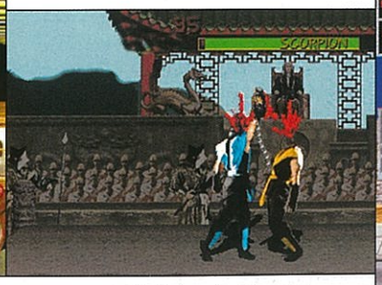
## Nova viagem ao passado dos videojogos, onde até se descobrem algumas preciosidades

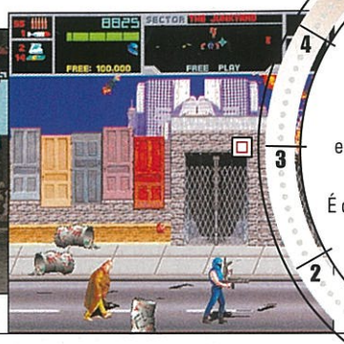
Numa altura em que os videojogos se preparam para entrar numa nova geração, sabe bem fazer aquilo que chamaria de "arqueologia" ou viagem no tempo para conhecer algumas das glórias das arcadas e das consolas mais velhinhas. E quem melhor que a Midway para abrir o seu baú de velhas glórias (umas mais do que as outras) e nos ajudar a compreender um passado unidimensional, mas já com géneros bem definidos e caminhos que permitiam vislumbrar o que seria a entrada para as 3 dimensões. No início dos anos 80, muitos dos nossos leitores não seriam ainda sequer nascidos ou não tinham autorização para gastar moedinhas nas "máquinas" de jogos. Pois bem, neste segundo volume dos tesouros arcada da Midway, é tudo à borla, até está bem adaptado para os comandos da PS2 e apresenta conversões gráficas e sonoras razoáveis... Não se esperem, no entanto, grandes jogos. Como disse, estamos a falar de jogos "pré-históricos" (ou pré-PlayStation), ainda assim já descobrimos algumas preciosidades. Numa altura em que este modelo está à beira da morte, sabe bem esta nostalgia.

**Os fãs 'hardcore' dos jogos vintage vão adorar; os outros terão mais onde gastar o dinheiro**

A compilação *Midway Arcade Treasures 2* inclui uma vintena de jogos raros (ou mesmo impossíveis de encontrar). Uns conhecidos, mas outros... totalmente obscuros. Alguns fazem com que a compra do pacote valha a pena (até porque tem um preço 'budget'), enquanto outros estão só a fazer número. Por exemplo, os fãs de *Mortal Komba*, podem ali encontrar a segunda e terceira edições – provavelmente os títulos mais conhecidos desta colecção –, mas, a meu ver, não serão sequer os melhores. Por exemplo, deu-me muito gozo jogar *Total Carnage*, um endiabrado 'shooter' que nos permite reter o modo de jogo das arcadas. Mas há mais: temos *NARC*, igualmente ultraviolento, e *Xybots* introduz o já rudimentar, mas divertido, universo 3D num labirinto. O balão de ensaio de Doom? Por exemplo, o divertido *APB* é um jogo de perseguição de polícia a infractores que deitam lixo fora, quase tão esquecível como *Spy Hunter 2*, uma sequela para "apagar" o jogo original; a curiosidade de criar, em *Pit Fighter*, um jogo com figuras digitalizadas para três jogadores, embora longe de conseguir um resultado aceitável. Da mesma forma, *Rampage World Tour* fica a milhas do original. Existem até algumas curiosidades, como Timber, em que um lenhador tem de... cortar lenha, ou ainda *Wizard of Wor*, *Championship Sprint*, *Kosmik Krooz'r*.

No entanto, apesar dos seus prós e contras, não deixa de ser divertido fazer 'zapping' por uma série de jogos de antanho. Uma coisa é certa: apesar de nada terem a ver com a actualidade, acabamos por compreender melhor como se tem dado estas fantásticas revoluções técnicas. Pena é a ausência de componentes 'online' neste 'pack', ao contrário do que tem sucedido com outras compilações. É que não deixa de ser, no mínimo, curioso participar em combates 'online' num velinho *Mortal Kombat*. Ora, digam lá se não era fixe... Este jogo não pretende enganar ninguém: alguns fãs 'hardcore' do jogos Vintage vão simplesmente adorar; os outros terão mais onde gastar o dinheiro. □ **Paulo Portugal**





Não acham que este parece mesmo um avôzinho de Doom?

**6.9**

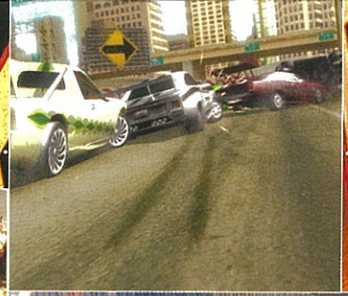
**Gráficos** 5.3
Não deixa de ser o 'look' dos anos 80, mas já com alguma qualidade

**Jogabilidade** 8.1
Até os péssimos nos dão algum gozo e merecem estar ao lado das belas surpresas

**Áudio** 6.2
É o som da época, com efeitos ainda modestos, mas que cumpriram a sua função

**Duração** 7.9
É um património cultural para toda a vida

Companhia Midway Editora Midway Distribuidora Ecofilmes Género Arcada



A velociade e os choques mantêm-nos atentos aos comandos do DualShock 2

# CRASH'N'BURN

## Se gosta de guiar à doida, então não pegue neste jogo. É que vai ficar ainda mais viciado...

Ora, vamos lá a ver. É óbvio que não somos um daqueles doidinhos que gostam de se estampar com o carro só para ver como resiste ao acidente. Ainda assim, se calhar já estamos fartos daqueles jogos de corridas em que o objectivo principal é chegar à frente dos adversários e, para o conseguir, temos de dar o tudo por tudo para evitar que o nosso lindo carrinho fique cheio de amolgadelas.

Ora, se está farto dos Fórmula 1, sente-se lá um bocadinho; temos de ter uma conversa muito séria. Não, eu prometo que não vou dizer que têm de ter cuidado. Vou, sim, dizer (e espero que não se ponham a contar a toda a gente) que está aí um jogo com a dose de irreverência que faltava. *Crash'N'Burn* é brutal. Aliás, é muito brutal (se é que é possível ser-se pouco brutal). Este é mais um daqueles jogos da moda cujo objectivo é ganhar as corridas (sim, é mais ou menos frequente nos jogos que metem carros), mas agora, sim... a qualquer custo, nem que para isso seja preciso destruir uns quantos adversários. Em vez de se preocuparem em desenhar vários tipos de carros com as respectivas lincenças, os programadores optaram por fazer um jogo onde toda a gente anda com a mesma bomba. No entanto, dão-nos tantas hipóteses de personalização do bólide que acaba por ser quase impossível encontrar alguém com um carro igual ao nosso. O sistema de personalização do carro recorre à tradicional loja, se bem que os aspectos estéticos acabem por ser rapidamente esquecidos. Afinal de contas, não detectei nenhuma mudança no comportamento do carro depois de lhe pôr uma asa traseira. O mesmo não se pode dizer do dinheiro gasto a melhorar a tracção dos pneus, a aceleração (caixa de velocidades), ou a velocidade de ponta (motor). Crash'N'Burn tem um modo Online que permite aos jogadores compararem as suas bombas com as do pessoal do outro lado do mundo e, para os solitários, tem o modo Campeonato. Neste modo, os jogadores têm de se dedicar a ganhar corridas em vários circuitos de cidade (e um do deserto) e, assim, desbloquear a possibilidade de comprar novos carros ou melhorar os actuais. A inteligência artificial dos carros comandados pela consola é bastante aceitável e a quantidade de desafios existentes é arrasadora. Cada pista pode repetir-se várias vezes, mas sempre com nuances que a tornam diferente. Desde ser corrida ao contrário a ter desvios, vale de tudo. Para complicar ainda mais as coisas, os carros que vão ficando destruídos ao longo da corrida (sim, só meia dúzia chega ao fim das corridas, normalmente) não são removidos da pista. Aliás, à medida que outros lhes vão batendo, eles deslocam-se mesmo, o que obriga sempre a uma condução atenta. Igualmente curioso é o facto de ser relativamente fácil chegar aos primeiros lugares da corrida, mas basta uma pequena desatenção (ou até azar) para se cair uns quantos lugares na classificação. Ainda por cima, o jogo só premeia (de jeito) o campeão da corrida. À medida que se vai avançado, é possível comprar novos carros e desbloquear novas pistas. E acreditem nisto: a velocidade de jogo é frenética! □ **Nuno Perestrelo**

**7.4**

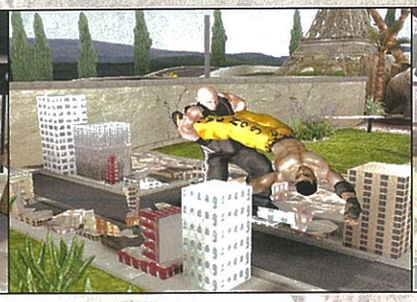
**Gráficos** 7.6
A animação está rápida e o jogo dá a sensação de velocidade

**Jogabilidade** 7.5
O estilo é arcada, pelo que basta acelerar, dar um cheirinho de travão e sair à campeão

**Áudio** 7.2
Com tantos choques, dá para imaginar que não será uma sinfonia de Beethoven

**Duração** 7.3
Há muitos níveis por desbloquear e as corridas transmitem emoção

Companhia Climax Editora Eidos Distribuidora Ecofilmes Género Corridas



A vizinha esqueceu-se de pagar a luz das escadas? Então... tome lá, para da próxima vez já se lembrar!

# BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

## Ande à pancada com os seus vizinhos. Não é preciso ter motivo e ainda se ganha dinheiro! Só mesmo num jogo.

*Backyard Wrestling 2: There Goes The Neighborhood* chegou e com ele veio também a certeza de que os rapazes de Smackdown vão começar a ter mais atenção à concorrência. A segunda versão de *Backyard Wrestling* vem renovada e cheia de razões para nos prender ao sofá.

Antes de mais, uma pequena nota de agradecimento: quando o jogo está a carregar, podemos ler uma mensagem esclarecedora. Para mim, pelo menos, pode ter sido suficiente para me salvar a vida: "Não tente fazer isto em casa. Aprecie os prazeres do 'wrestling' como deve ser na realidade, ou seja, sentado no sofá."

Obrigadinho pela dica, mas vamos lá ao que realmente importa: quem quereria andar pela rua a agarrar em todo o tipo de objectos e a espancar a malta do bairro? Por que será que em *GTA San Andreas* não aparece um anúncio igual? Será mais seguro andar aos tiros e a roubar carros? Bom, que o 'wrestling' é uma brutalidade... já todos sabemos; que é uma espécie de desporto, também (pelo menos os americanos acham que é).

Também já todos ouvimos dizer que os resultados dos combates são combinados e todos já soltámos umas quantas gargalhadas ao ver cenas hilariantes na TV.

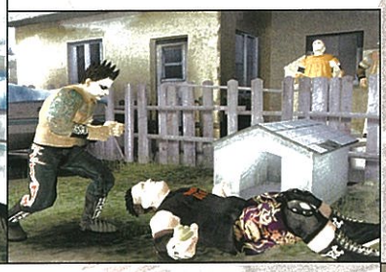
Ora, curiosamente, onde o 'wrestling' pode mesmo ser um jogo é na PlayStation2. E talvez seja essa a razão pela qual surgem tantos títulos dedicados ao género de luta.

Como não consta que os combates que eu andei a fazer tenham tido resultados combinados, devo mesmo ter algum jeito para a coisa. Mal ouvi dizer no noticiário que o patrão do Backyard Wrestling (uma espécie de 'wrestling' de quintal) tinha decidido apostar na minha cidade e que daria um milhão de dólares (quase 200 mil contos) ao melhor lutador local, nem esperei duas vezes. Comecei por fazer uns combates à maneira na piscina e rapidamente percebi que esta nova versão de *Backyard Wrestling* vem muito melhorada.

E está melhor em quê? Logo para começar... em todo o conceito das lutas. Agora já não é possível andar a correr para apanhar objectos e com eles arrasar os adversários. Quer dizer, até é, mas muitas vezes eles desarmam-nos e voltam a equilibrar o combate.

Igualmente interessante é o cenário ser praticamente todo destrutível, pelo que é possível aproveitar os restos de algo como arma. Esmagador é o facto de podermos, por exemplo, incendiar acessos a zonas mais elevadas e assim obrigar os adversários a adoptarem outras estratégias de jogo. Se bem que eles podem, simplesmente, apagar o fogo...

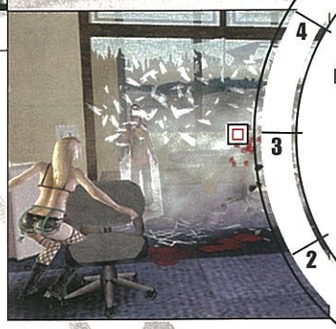
Na prática, o que os rapazes da Paradox conseguiram foi criar um bom jogo de luta livre. Podem chamar-lhe 'wrestling', se quiserem, mas para mim há socos e pontapés a mais para ser um verdadeiro combate de 'wrestling'. Ainda assim, há tanta animação que não apetece parar de combater. ☐ **Nuno Perestrelo**



Estas botas não me ficam nada mal. Prova lá a ver se gostas...

### Crie uma beldade da luta livre

Pinte-se todo de verde, compre uns 'shorts' justos vermelhos e transforme-se numa espécie de ogre. Ou, então, escolha uma menina e vista-a a perceito. A edição está algo limitada, mas deixa-nos puxar um bocadinho pela imaginação para conseguirmos resultados incríveis. Não acreditam? Então... experimentem e vejam os resultados por vós próprios...



**7.5**

**Gráficos** 7.4
Alguns pormenores gráficos podiam ter merecido mais de atenção

**Jogabilidade** 7.7
É relativamente simples perceber como se faz tudo. Nada que o treino não resolva

**Áudio** 7.5
Os tipos até têm músculos, mas depois têm uma vozinha que só apetece bater-lhes

**Duração** 7.5
Lutas individuais, modo Carreira e modo Online. Quem gostar tem razões para não largar

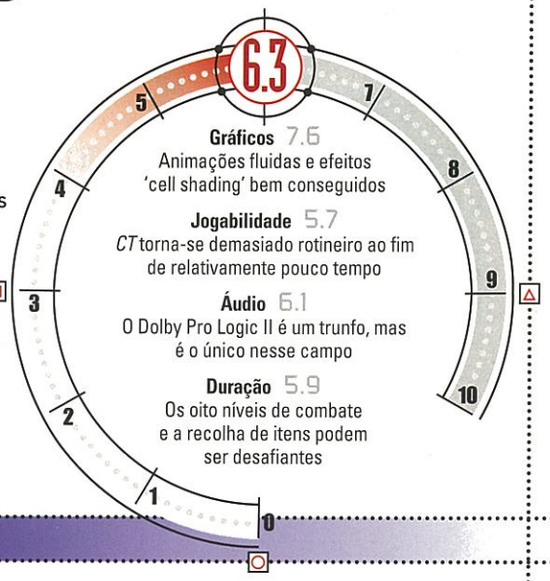
Companhia Paradox Editora Eidos Distribuidora Ecofilmes Beat'em UP

Só estes "mutanoids" têm coragem para se aventurar nos labirintos

# CRIMSON TEARS

## Tóquio, 2049. Uma explosão provoca distorções em série por todo o Planeta

Um conceito original; uma história futurista e bem concebida; animações coloridas e deslumbrantes gráficos com 'cell shading'; uma musiquinha simpática a fazer a fusão entre os estilos manga e 007; efeitos sonoros acentuados pelo Dolby Pro Logic II e uma jogabilidade bastante variada e atraente não são, infelizmente, elementos suficientes para fazer de *Crimson Tears* um jogo pouco mais do que mediano. Porquê? Porque, a contrabalançar os 'looks' das personagens e as animações das cenas cortadas, temos uma acção que se desenvolve ao longo de labirintos que são gerados aleatoriamente – o que siginfica que não se repetem. E se essa ideia inicialmente até é sedutora, acaba por perder todo o encanto e tornar-se demasiado repetitiva ao fim de uns tempos. Misturar elementos de "beat'em up" com outros de RPG não parece ser uma boa opção, pelo mesmo motivo. A possibilidade de fazer 'upgrades' das armas torna-se incrivelmente monótona em pouco tempo. Tudo acaba por se resumir a percorrer masmoras, recolher itens e combater adversários diversos e em quantidade razoável. Valem-nos os bosses finais para dar um pouco mais de emoção à coisa. □ **Vanda Lopes**



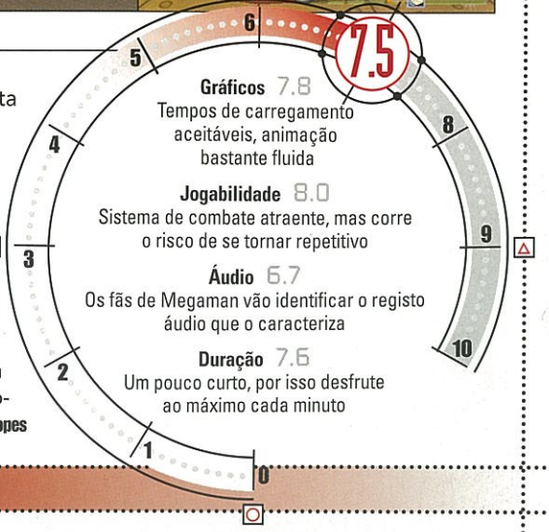

Companhia Dream Factory Editora Spike Co. Distribuidora Electronic Arts Género Beat'em Up

# MEGAMAN X COMMAND MISSION

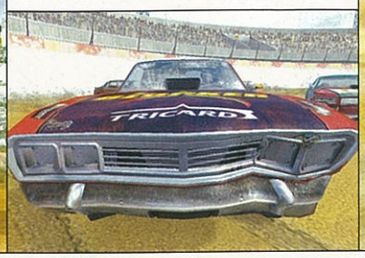
## O super-herói rendeu-se ao estilo RPG para melhor combater os inimigos

Caramba! Somos mesmo bons a dar cabo de robôs

Ora aqui está uma agradável surpresa. A estreia de Megaman no reino dos RPG vai, no entanto, agradar mais aos admiradores do herói azul do que aos incondicionais do 'role playing'. Isto porque a linearidade do jogo e a ausência de incorporação de algo de novo vão certamente desiludir os fãs mais 'hard', mas podem ser um ponto de atracção para os recém-chegados a estas andanças do RPG. *MMXCM* é uma sucessão de 'puzzles' que temos de resolver através do recurso a sete personagens jogáveis, cada um com poderes específicos, mas que actuam em equipas de três. O sistema de combate, por turnos, resulta bastante bem, sobretudo porque temos a possibilidade de antever a ordem dos oito ataques seguintes e, assim, delinear estratégias, que são tanto mais eficazes quanto mais nos vamos familiarizando com os diferentes ataques, itens, defesas e subarmas ao nosso dispor. Tudo neste jogo é cor, até os terríveis bosses, e os efeitos de luz também se encontram à altura. A música e os sons estão a condizer. Porém, às tantas, cansa ouvir sempre a mesma expressão de comemoração perante a derrota dos inimigos. □ **Vanda Lopes**




Companhia Capcom Editora Capcom Distribuidora Electronic Arts Género RPG



Sem mãos, sem pés, sem saber como aterrar... Enfim, mais umas almogadelas! Mas nada que nos tire do primeiro lugar da corrida!

# FLATOUT

## Vistam o blusão de cabedal, metam o volume do auto-rádio no máximo e mostrem quem é que manda na estrada...

*FlatOut* não é um jogo normal. Decididamente, não é. Numa altura em que a maior parte das companhias se divide entre fazer jogos de corridas de carro às direitas ou seguir o caminho da destruição dos adversários, este título surge como um ponto de equilíbrio entre os dois. Apesar de ter mais tendência para se aproximar do estilo destrutivo – como veremos mais à frente –, a verdade é que o enfoque continua a ser apenas um: ganhar a corrida. E nem é preciso ir batendo nos outros para o conseguir. A melhor maneira acaba mesmo por ser fugir aos contactos.

Parece mariquinhas, mas não é. Em *FlatOut*, as colisões vão mesmo destruindo o nosso carro. Quer dizer, o nosso chaço, que é com uma lata velha que nos metemos nisto das corridas. O sucesso nas provas em que nos inscrevemos é recompensado com prémios em dinheiro. Está bom de ver que esse dinheirinho vai ser muito bem empregue em (não, não é nada disso, não é a pagar copos a meninas)... dizia eu... vai ser bem empregue a comprar peças novas para o nosso bólide. Desde suspensões novas a pneus, passando por travões e peças para o motor, vale de tudo para fazer o carro acelerar um pouco mais na hora da verdade. Afinal, é tudo uma questão de potência e de segurança.

Sim, que algumas das corridas de bónus que existem (previsivelmente para nos ajudar a ganhar dinheiro) são bem duras, como aquela em que temos de aniquilar a concorrência (sim, literalmente). Para essa, dá jeito que a nossa lata seja um pouco mais resistente!

Já que estamos a falar das corridas de bónus, falemos pois da ideia mais estranha que já alguma vez vimos. Aproveitando o facto de terem desenhado o condutor a ser projectado do carro de cada vez que tem um acidente, os programadores decidiram incluir dois desafios curiosos: um deles é o salto em altura; o outro, em comprimento. E desengane-se quem pensa que é o carro que vai andar aos pulos. Nada disso. A vítima escolhida é mesmo o piloto. Depois de percorrer uma rampa, temos de carregar e largar o botão de "nitro" (R1) para fazer o piloto ser projectado pelo vidro da frente. Quanto melhor for o salto, mais dinheiro ganha. Logo, mais dinheiro poderemos gastar em peças novas.

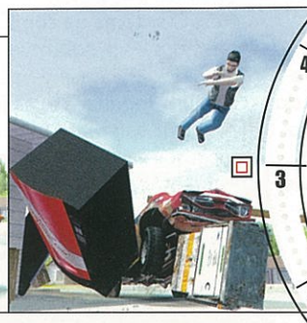
Com um bom nível gráfico e uma sensação de velocidade simpática (se bem que não estonteante), *FlatOut* parece estar inclinado para conseguir uma boa aceitação no mercado. Resta saber se entre os europeus conseguirá cativar tanto público como nos EUA, já que no Velho Continente o pessoal parece gostar mais das corridas às direitas.

Realmente espectacular estão a física e o grau de realismo dos estragos provocados pelos acidentes, quer nos carros quer no cenário. Aliás, um toque num objecto do cenário vai, quase invariavelmente, destruí-lo, espalhando os restos do mesmo pela pista. Como é fácil de adivinhar, na volta seguinte, os mesmos objectos ainda lá estarão, preparados para provocar novos acidentes...

□ **Nuno Perestrelo**

### Abana o capacete

Não, não é isso... Apesar de as corridas nas quais se envolve serem muito perigosas, o nosso piloto prefere o estilo puro e duro do blusão de cabedal preto. Por isso, para combinar com os gostos dele, enquanto estivermos a jogar *FlatOut*, vamos passar o tempo a ouvir 'rock' da pesada. O que até combina bem com o jogo...



Isto é o que nos acontece sempre que os travões não são suficientes para parar o carro

**7.9**

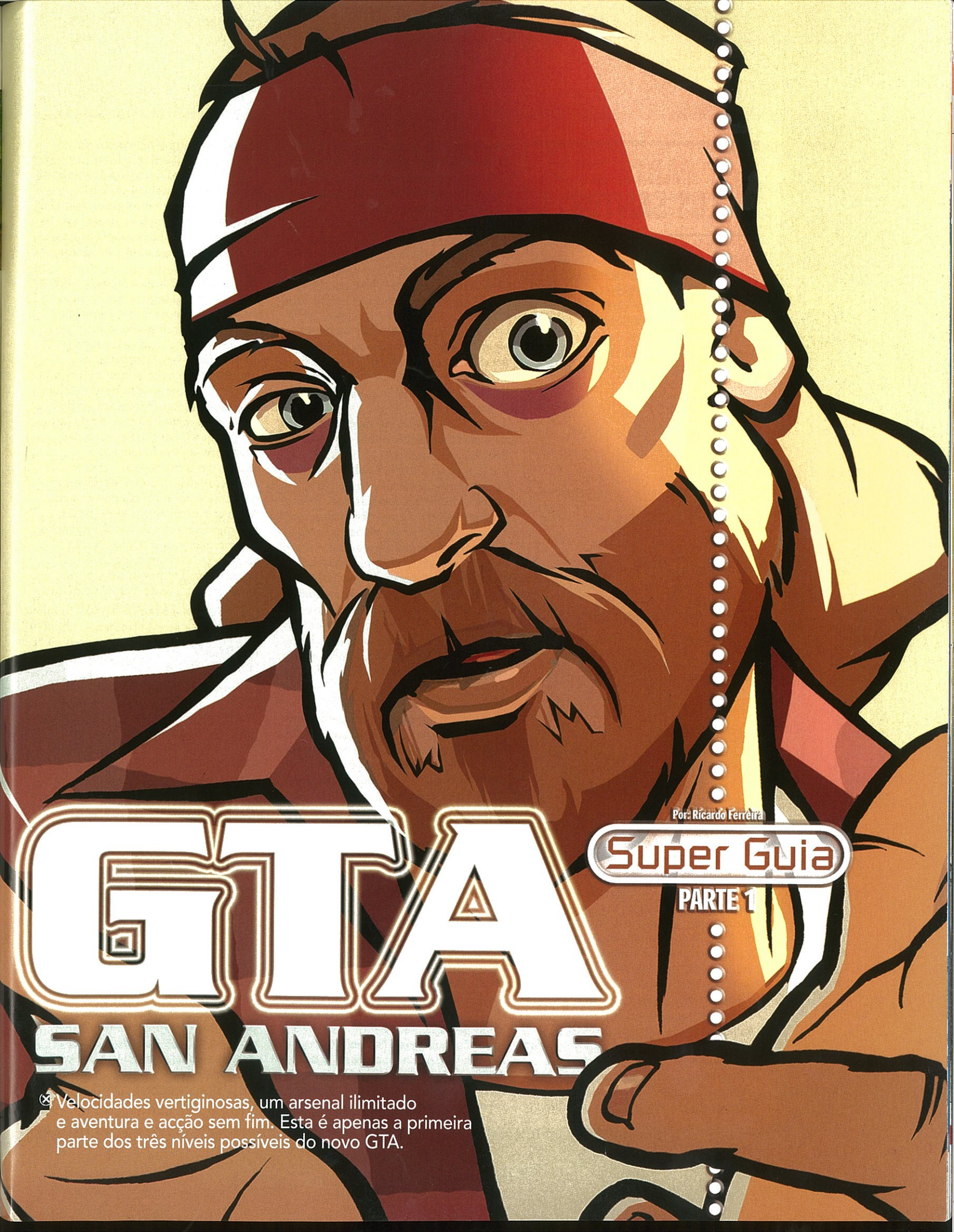
**Gráficos** 7.8
A física está apurada, mas fantásticos mesmo são os voos do piloto quando batemos

**Jogabilidade** 8.2
A sensação de condução atinge bons níveis, sem trazer grandes surpresas

**Áudio** 7.9
Banda sonora bem apanhada. É pena os efeitos sonoros não acompanharem

**Duração** 7.8
O modo Carreira, com várias corridas e bónus por desbloquear

Companhia Bugbear Editora Empire Interactive Distribuidora Infocapital Género Corridas



Por: Ricardo Ferreira

Super Guia

PARTE 1

# GTA SAN ANDREAS

Velocidades vertiginosas, um arsenal ilimitado e aventura e acção sem fim. Esta é apenas a primeira parte dos três níveis possíveis do novo GTA.

# PARTE 1
# LOS SANTOS

CJ está num momento mau! O regresso a casa deve-se à morte da mãe e, logo à chegada, um par de polícias corruptos "fabrica" provas para o incriminar com um assassínio. A única alternativa parece ser voltar à vida de gangster. Depois dos polícias deixarem CJ na viela, usar a bicicleta para sair o mais depressa possível deste território de um gangue rival e seguir para casa (ponto assinalado no mapa). Se CJ se demorar muito, vão surgir rivais que disparam contra ele.
Convém usar a bicicleta para se habituar aos comandos, já que CJ vai ter de a usar várias vezes no futuro. Quem for mais apressado, pode ignorar a bicicleta e simplesmente "obter" um dos carros que estiver a passar na rua em frente.
Seguir para o ponto amarelo assinalado no mapa que é a casa de CJ e o ponto de gravação do jogo, para já. Parar na marca vermelha e entrar em casa.

## BIG SMOKE

Esta é apenas um intercalar que situa as personagens e faz avançar a história. CJ vai com o irmão, Sweet, e com Ryder ao cemitério.

## SWEET & KENDL

À saída do cemitério, CJ e os companheiros são atacados por um gangue rival. Montar a bicicleta e pedalar o mais depressa possível, evitando ficar ao lado do carro do gangue para não ser atingido pelos tiros. Seguir o mais próximo possível de Sweet e Ryder (os pontos azuis no mapa), até chegar ao parque.
Sweet e Ryder decidem separar-se. Seguir Ryder sem se atrasar muito para não ser apanhado pelo carro do gangue. Continuar até chegar à casa de CJ, entrar e gravar.
Voltar a sair, atender o telefonema de Ryder mas, antes de continuar a missão, seguir para a direita e procurar uma tabela de basquetebol, ao lado de uma das casas. Passar pelo o arco do muro em frente e seguir para a esquerda para recolher uma arma. Voltar atrás, mas seguir agora sempre ao longo do muro à esquerda até encontrar uma abertura. Descer para a vala em baixo, virar à direita e subir a rampa por baixo da ponte, mesmo em frente. Recolher a arma e voltar para junto da casa de CJ. Fixar a localização destas duas armas que vão estar sempre aqui, de cada vez que CJ vier a casa, e que podem ajudar a manter sempre um bom "arsenal". Seguir para a casa de Ryder, onde está a marca vermelha.

## RYDER

Entrar no carro e seguir para a marca amarela – o barbeiro. Entrar e escolher um dos cortes de cabelo. De preferência o mais barato já que, mais cedo ou mais tarde, CJ vai ter de ir comprar roupa.
Ao sair, CJ é informado de que precisa de comer para sobreviver.
Se comer demasiado e se optar sempre por junk food, CJ vai engordar e deixa de conseguir correr ou andar de bicicleta depressa.
Por isso, o jogo vai permitir, mais à frente, que CJ vá ao ginásio.
Atravessar para a pizaria, entrar e pedir (para já) o prato mais barato – depois pode começar a optar pelas saladas. Ryder vai escolher esta altura para assaltar o estabelecimento.
Por isso, sair a correr, esperar que o empregado saia e neutralizá-lo.
Recolher a caçadeira, entrar no carro, seguir para casa e gravar.

## MISSÕES PARA SWEET (S)

Tal como nos anteriores *GTA*, a ordem como se aceitam e cumprem as missões pode ser aleatória. Vai haver situações em que há várias personagens em simultâneo com missões para "encomendar" a CJ – este só tem de escolher. E, por vezes, uma das personagens deixa de fazer pedidos mas volta a querer outros serviços mais tarde. Por uma questão de comodidade, as missões deste 'walkthrough' *GTA – San Andreas* estão, tanto quanto possível, agrupadas por personagem.

### MISSÃO 1
### DEMARCAR TERRITÓRIO

Seguir para a marca S para encontrar Sweet. CJ vai ter de ir a territórios de gangues vizinhos substituir os 'grafitis' locais pelos do seu "gang". Entrar no carro e seguir para Idlewood (marca amarela) e parar no local assinalado. Aplicar as instruções recebidas para fazer o 'grafiti', sempre com o cuidado de não ser visto por algum polícia.
Seguir para o 'grafiti', assinalado com as marcas verdes, e fazer o mesmo. Quando o triângulo verde aponta para cima significa que o 'grafiti' está num nível acima daquele em que CJ se encontra – provavelmente num terraço ou telhado. O inverso aplica-se quando o triângulo aponta para baixo.
Depois destes dois primeiros 'grafitis', entrar no carro, seguir para o ponto amarelo e parar na marca vermelha.
Um dos três 'grafitis' desta zona, está numa viela junto a dois elementos do gangue Ballas. Neutralizar os 'gangsters' primeiro e fazer o "grafiti" depois. CJ recebe a informação de que estão substituídos 7 'grafitis' em 100 possíveis na cidade. Ao longo do jogo, sempre que CJ encontrar um deles deve cobri-lo – só faltam 93.
Roubar um carro que for a passar (de preferência, algo de jeito), seguir para casa e parar na marca vermelha. Arrumar o carro na garagem de CJ, garantindo assim que nas emergências, quando não houver nenhum carro na praceta, está um disponível na garagem. Entrar em casa, gravar, recolher uma lata de 'spray' do quarto da mãe de CJ e seguir para a casa de Sweet.

### MISSÃO 2
### "LIMPANDO A CASA"

Entrar no carro e seguir para o ponto amarelo. Depois do intercalar, voltar ao carro, seguir para o ponto vermelho e localizar o "passador" de Crack, assinalado a vermelho. Neutralizá-lo com luta corpo-a-corpo ou com uma arma de fogo, recolher o bastão e voltar para o carro.
Seguir para o ponto amarelo, entrar no antro de Crack e lutar com cada um dos passadores ou eliminá-los a tiro. Recolher o bastão de alumínio e sair. Seguir para casa e gravar. Se CJ estiver com poucas munições convém recolher as disponíveis nas traseiras da casa de Sweet e debaixo da ponte antes de aceitar a missão seguinte.
Seguir para casa de Sweet.

### MISSÃO 3
### "DRIVE-THRU"

Seguir para o ponto amarelo e passar pelo atendimento "drive-thru" do 'Clukin' Bell'. Quando o carro dos Ballas passar, segui-lo e colocar-se a seu lado para que os acompanhantes de CJ disparem contra ele. Quando o carro estiver destruído, eliminar

os membros dos Ballas que tiverem escapado, atropelando-os ou saindo do carro e eliminando-os a tiro. Recolher algumas armas e regressar a casa de Sweet.
Levar Big Smoke a casa, mas antes de regressar à praceta, verificar pelo símbolo do alter que há um ginásio aí perto e parar lá para um pouco de exercício. A bicicleta e a passadeira são bastante eficazes para reduzir a gordura de CJ e aumentar a sua resistência física. Mas, para criar músculo, só mesmo usando os alteres. Usar cada um dos aparelhos, pelo menos, até surgir a indicação de que houve alguma melhoria e não esquecer que CJ tem limites para a quantidade de exercício que pode fazer por dia. Regressar a casa, gravar e seguir para a casa de Sweet.

### MISSÃO 4
### CALIBRES 9 E AKS

Seguir para a casa de Emmet (ponto amarelo). Esta missão serve de "tutorial" para aprender a mirar e disparar. Seguir as instruções e acertar nos vários alvos disponíveis – com a novidade de se poder acertar no depósito de combustível dos automóveis e fazê-los explodir. A partir de agora a casa de Emmet vai estar sempre assinalada no mapa como um local onde é possível obter armas.
Levar Big Smoke a casa e CJ recebe instruções para se vestir de uma forma mais "aceitável". Seguir para o pronto-a-vestir Binco (ponto amarelo), entrar e seguir para a marca vermelha. Provar e comprar as peças de roupa que se desejar, tendo em atenção que a cor do gangue de CJ é o verde e que convém gastar o menos possível. Sair da loja e, já que o ginásio está mesmo ao virar da esquina, aproveitar para fazer mais uma sessão de exercício.
Regressar a casa, gravar e voltar a casa de Sweet.

### MISSÃO 5
### DE PASSAGEM

CJ tem de provar ao gangue a sua destreza na condução. Seguir para o território Ballas, parar no local assinalado e depois do intercalar, seguir para o ponto vermelho. Abrandar para que os companheiros de CJ eliminem os rivais e atropelar, sempre que possível, os que aparecerem a jeito.
Seguir para o ponto vermelho seguinte e usar o mesmo método para eliminar os adversários. Ter sempre o cuidado de proteger o carro ao máximo, já que só com este veículo é possível terminar a missão. Continuar até já não haver mais pontos vermelhos no mapa, altura em que CJ tem um nível de "Procurado" de duas estrelas e é perseguido pela polícia.
Seguir à máxima velocidade possível para uma garagem "Pay N' Spray" (lata verde), evitando as barragens policiais e os carros da polícia em perseguição. Entrar na garagem e ao sair, "portar-se bem" enquanto as duas estrelas estiverem a piscar – o que indica que a situação de "Procurado" está apenas suspensa.
Voltar para casa, gravar e sair.

### MISSÃO 6
### A NAMORADA DE SWEET

Antes de aceitar esta missão, convém recolher as munições nas traseiras (ver "Sweet & Kendl") ou passar pela casa de Emmet para obter armas.
Sweet e a namorada estão encurralados por um gangue rival e CJ tem de os ajudar antes que a barra de saúde de Sweet se esgote e este morra. Pegar no carro que deve estar na garagem (ver Missão 1) e seguir depressa para o ponto amarelo. Atropelar os inimigos ou eliminá-los a tiro em modo "drive-by"e parar na marca vermelha. Sair do carro e eliminar o último adversário nas escadas. Voltar ao carro (ou roubar um se o inicial tiver sido destruído), esperar que Sweet e a namorada entrem e seguir para casa antes que apareçam mais elementos da família Seville.
Entrar em casa, gravar e voltar ao encontro de Sweet.

### MISSÃO 7
### CESAR VIALPANDO

Ir até à estrada das traseiras, roubar um carro que for a passar e seguir para a garagem em Willowfield. CJ recebe um carro "Lowrider" – dotado de suspensões hidráulicas. Recuar para a garagem e, de acordo com o conceito "Lowrider", dar alguma personalização ao carro mas gastando o mínimo possível (ou optar por não gastar nada). Sair e reparar que esta garagem passa a estar sempre disponível para CJ e é assinalada com uma chave-de-fendas vermelha.
Seguir para o ponto amarelo, parar na marca vermelha e apostar todo o dinheiro de CJ nesta competição. A oposição é fraca e não é difícil acertar com a seta no círculo. Usar o 'stick' analógico direito e empurrá-lo na direcção apontada pela seta exactamente no momento em que esta estiver a passar pelo círculo.
No final, depois de CJ ter duplicado o seu dinheiro, seguir para casa, guardar o carro na garagem, gravar e sair.
Para já, as missões para Sweet terminaram e CJ pode optar por uma das personagens disponíveis.

## MISSÃO COM CESAR VIALPANDO (CV)

### MISSÃO 1 Apostas altas, 'Lowrider'

Para completar esta missão CJ tem de ter um 'Lowrider'. Portanto, pegar no carro arrumado na garagem (ver Missão 7 de Sweet), e seguir para o símbolo CV. Para quem não guardou o 'Lowrider' na garagem, roubar um carro qualquer, seguir até ao símbolo CV e roubar o 'Lowrider' estacionado na casa ao lado da de Cesar.
Seguir Cesar e parar no local assinalado da "grelha de partida". Evitar ser atirado para fora da estrada pelos outros concorrentes e fazer o percurso passando pelo interior das "colunas" vermelhas. Tomar atenção às setas no seu interior que indicam a direcção em que segue o percurso. A chegada ao pontão na praia anuncia a recta final, por isso, acelerar a fundo e cortar a meta em primeiro para ganhar mil dólares. Esta missão pode ter de ser repetida várias vezes, mas depois de fixado o percurso e de se conhecer as "manhas" do carro, é relativamente fácil ganhar.
Voltar a casa, gravar e acabaram as missões CV. É tempo de escolher outra personagem.

## MISSÕES PARA BIG SMOKE (BS)

### MISSÃO 1
### OG LOC

Entrar no carro e seguir para a casa de Big Smoke. Ir com ele até à cadeia (marca amarela) buscar OG Loc que está a ser libertado.
OG Loc quer vingar-se de um "companheiro", por isso, entrar no carro, e seguir para o ponto assinalado. Subir as escadas e colocar-se na marca vermelha junto à porta principal.
Freddy foge e CJ e OG Loc têm de o perseguir. Montar na moto e seguir o ponto vermelho pelas vielas entre os prédios. Não o deixar afastar demasiado ou a missão fracassa. Continuar

sempre a persegui-lo até chegar a um parque onde este pára. Sair da mota e eliminar Freddy e os seus quatro amigos, evitando sempre que a mota seja destruída, ou a missão fracassa. No final, levar OG Loc a um "Burger Shot" (marca amarela). Se CJ estiver a ser procurado pela polícia é melhor passar por uma oficina "Paint N' Spray" (lata verde) pelo caminho. Regressar a casa, gravar e sair.

### MISSÃO 2
### CÃO EM FUGA

CJ vai precisar de uma arma, por isso, recolher as das traseiras (ver "Sweet & Kendl"), ou passar pela casa de Emmet antes de continuar com a missão.
Ir a casa de Big Smoke e levá-lo ao ponto assinalado. Depois do intercalar, perseguir a correr o passador de droga e eliminá-lo. Accionar o "Super-sprint" da personagem para apanhar mais depressa o fugitivo.
Ir gravar o jogo e voltar à casa de Big Smoke.

### MISSÃO 3
### DO LADO ERRADO DOS CARRIS

Levar Big Smoke até à "Unity Station" a tempo de ver o comboio a partir e os Vagos a fugir.
Pegar na mota e seguir o comboio, mantendo-se ao lado deste para que Big Smoke dispare contra os adversários. Acelerar e colocar-se à frente do comboio quando surgir outro em sentido contrário. A certa altura surge uma barreira na linha. Subir a ladeira à direita e continuar por aí, voltando a descer para a linha apenas no final do caminho ou logo depois do comboio em sentido contrário passar.
Depois de eliminados os quatro Vagos, voltar a casa de Big Smoke e ir gravar o jogo.

### MISSÃO 4
### APENAS NEGÓCIO

Esta missão não é nada fácil e é natural que tenha de ser repetida várias vezes para se conseguir passar. Garantir que antes de partir para a missão CJ está bem apetrechado de munições. Voltar até junto de Big Smoke e seguir para o ponto assinalado. Depois de parar na marca vermelha, CJ é deixado no meio de um intenso tiroteio. Disparar sem parar até eliminar todos os inimigos no átrio do centro comercial. Recolher rapidamente as armas e o dinheiro que forem deixados, bem como o colete à prova de bala atrás do muro em frente.
Juntar-se a Big Smoke (marca azul), avançar e eliminar vários inimigos no exterior, sempre vigiando a barra de saúde Big Smoke e protegendo-o.
No final, a saúde de CJ é reposta e ele e Smoke montam uma mota para iniciar a fuga.
CJ vai ter de eliminar agora os inúmeros adversários que os perseguem também de mota. Acertar, se necessário nos atiradores, mas concentrar-se sobretudo em fazer explodir as motas – as munições são infinitas, portanto, menos uma preocupação. Quando Big Smoke parar, eliminar com rapidez os inimigos em ambas as barreiras senão eles vão infligir bastantes danos na mota de Big Smoke, tornando-se quase impossível terminar a missão.
A perseguição recomeça, desta vez com carros e motas. Tentar ao máximo fazer explodir os veículos. Na terceira parte da perseguição surge também um camião. Continuar a disparar até eliminar todos e Big Smoke saltar com a mota sobre o camião a explodir.
Voltar a casa e gravar o jogo e sair.
Terminaram as missões para Big Smoke.

## MISSÕES PARA RYDER (R)

### MISSÃO 1
### INVASÃO DO LAR

Esta missão tem de ser cumprida antes do nascer do dia. Seguir para a casa de Ryder e, depois do intercalar, levar o camião até ao ponto assinalado. Procurar o percurso mais curto e avançar com rapidez, sempre controlando a contagem decrescente do tempo no ecrã.
Entrar na casa e mover-se sem fazer barulho, usando o indicador de ruído para referência. Recolher um caixote à direita, na sala, sair e colocá-lo no camião. Voltar a entrar, subir as escadas, recolher o segundo caixote e colocá-lo no camião. Voltar de novo à casa, subir as escadas e recolher o último caixote no final do corredor. Carregá-lo no camião e levá-lo até ao esconderijo (ponto assinalado) antes que amanheça.
CJ recebe instruções que ensinam a fazer assaltos – basta vir até aqui durante a noite, pegar no camião e fazer uns quantos "serviços" para ganhar dinheiro. Por isso este local fica, a partir de agora, sempre assinalado no mapa.
Roubar um dos carros que for a passar na estrada, seguir para casa e guardá-lo na garagem, ao lado do 'Lowrider'.
Gravar o jogo e voltar à casa de Ryder.

### MISSÃO 2 CATALIZADOR

Garantir que CJ tem, pelo menos, 100 dólares antes de iniciar esta missão. Entrar no carro e seguir até ao ponto assinalado. Usar o carro para atropelar os Vagos que estão a atacar o comboio (assinalados a vermelho), ou sair do carro e eliminá-los a tiro. Recolher as armas deixadas pelos inimigos e eliminar os Ballas que chegam entretanto. Recolher as armas e o dinheiro que estes deixam e seguir para a marca vermelha para subir para o comboio.
Ryder segue o comboio para recolher os caixotes que CJ lhe vai atirar. Premir o botão L1, apontar a mira mais ou menos à cabeça de Ryder e largar o botão para lançar o caixote. Repetir a operação até Ryder recolher dez caixotes e atenção à contagem decrescente do tempo.
No final, CJ fica com um nível de "Procurado" de três estrelas. Evitar ser bloqueado pela polícia e levar o carro para a oficina "Pay N' Spray" mais próxima. Pagar 100 dólares pelas alterações no carro, sair e "portar-se bem" até que as estrelas parem de piscar.
Voltar a casa, gravar e seguir para casa de Ryder.

### MISSÃO 3
### ROUBANDO O TIO SAM

Entrar no camião e seguir até ao depósito de armamento, nas docas (ponto amarelo). Sair do camião, eliminar o guarda junto ao portão e saltar o muro. Eliminar o segundo guarda que vem a correr e um terceiro atrás dos caixotes mesmo em frente. Disparar contra o painel do portão para o abrir e Ryder poder passar para o camião. Fazer o mesmo no painel do portão do armazém em frente, entrar e eliminar dois militares. Correr para o monta-cargas e levar cada um dos quatro caixotes em frente para o camião. Vigiar a barra de saúde de Ryder e de cada vez que se ouvirem tiros, sair do monta-cargas, correr até ele e eliminar os adversários.
Se Ryder morrer a missão fracassa.
Carregados os quatro primeiros caixotes, seguir para a esquerda do armazém e carregar dois dos caixotes que aí estão para o camião, sempre defendendo Ryder.
Subir para o camião e sair do depósito. Vários carros dos militares vão perseguir o camião. De cada vez que um dos veículos militares estiver atrás de CJ, tocar a buzina e Ryder vai atirar um

caixote explosivo para os eliminar. Seguir assim até todos terem sido aniquilados e depois continuar até casa. Entrar e gravar.
Ryder está satisfeito. Venha o próximo!

## MISSÕES PARA OG LOC (OG)

### MISSÃO 1
### A VIDA É UMA FESTA

Seguir para o símbolo de OG Loc e, depois do intercalar, seguir até à festa na praia (marca amarela). Falar com o DJ, optar por responder de forma positiva ou negativa e aceitar o desafio. Pressionar os botões indicados de cada vez que as setas passarem nos círculos de modo a terminar a competição com, pelo menos, 4000 pontos. Continuar a responder de forma positiva, dirigir-se para a porta da carrinha entrar e roubar o veículo.
Levar a carrinha até ao ponto assinalado (marca amarela) e, depois, roubar um automóvel, voltar a casa e gravar.
A partir de agora vão ficar assinalados no mapa vários clubes onde CJ pode ir actuar e ganhar dinheiro.

### MISSÃO 2
### AS RIMAS DE MADD DOGG

Esta missão tem de ser cumprida de forma furtiva, sem alarmes.
Convém CJ estar munido de uma faca.
Seguir até OG Loc e daí para a Mansão de Madd Dogg. Ir até às traseiras da mansão e entrar na porta assinalada. Avançar pela casa na direcção da marca verde eliminando cada guarda de forma silenciosa. Seguir agachado, aproximar-se das costas destes e, quando CJ levanta a mão, pressionar o botão do círculo.
Ao chegar à piscina, deixar que o guarda vire as costas, segui-lo à distância e entrar na sala seguinte. Esconder-se numa das cabinas para trocar de roupa, esperar que um segundo guarda passe e seguir até ao bar.
Passar por trás do balcão, sem que o guarda veja, entrar na sala seguinte e eliminar o homem que está a jogar.
Entrar no estúdio, depois da esquina, recolher o colete à prova de bala, eliminar o guarda e recolher o livro de rimas.
Esperar que chegue o novo contingente de guardas e que um deles assuma posição no estúdio, eliminá-lo e recolher a sua arma com silenciador.
Sair da mansão eliminando os guardas que aparecerem.
Seguir até OG Loc e ir gravar o jogo.

### MISSÃO 3
### QUESTÕES DE GERÊNCIA

Ir de novo até OG Loc e daí para o "Burger Shot" assinalado no mapa onde o motorista do agente de Madd Dogg está a almoçar. Aproximar-se do carro assinalado a vermelho e começar a destruí-lo para o brigar o motorista a sair e eliminá-lo.
CJ tem de conseguir chegar ao ponto de encontro dos outros motoristas antes das 22h00. Mas o carro tem de estar em excelentes condições, por isso tem de passar primeiro por uma "Paint N' Spray". Seguir depressa para aquela que estiver mais próximo e depois fazer o percurso para a marca amarela dentro do tempo concedido e sem fazer sequer uma arranhadela no carro. Arrumar o carro conforme é indicado a CJ e seguir em coluna até ao local do espectáculo. Quando o agente entrar no carro, seguir para o novo ponto amarelo e, ao chegar quase ao final do cais, saltar do carro e lançá-lo no mar. Se CJ não sair a tempo e cair ao mar, não faz mal, porque desta vez ele sabe nadar.
Roubar um carro, ir gravar o jogo.

### MISSÃO 4
### FESTA EM CASA

A festa de OG Loc só vai acontecer entre as 20h00 e as 05h00, por isso CJ tem tempo de ir cortar o cabelo. Seguir para o barbeiro e daí para o pronto-a-vestir 'Binco' (quem quiser pode também passar pelo ginásio) e voltar para casa.
Garantir que CJ tem bastante munições e entrar em casa de OG Loc (se já passar das 20h00).
Este é o momento escolhido pelos Ballas para atacar e CJ vai ter de enfrentar três ondas de ataques. Na primeira, eliminar todos os Ballas que chegam de automóvel e procuram cobertura atrás destes. No segundo ataque, eliminar os Ballas que estão a disparar do cimo do viaduto.
No terceiro, é preciso proteger a viela mas vão aparecer mais inimigos também por trás. Procurar cobertura e eliminar todos, sempre protegendo a vida de Sweet. Se este morrer a missão fracassa. No final, perseguir os últimos Ballas que tentam escapar pela viela e eliminá-los.
Gravar o jogo e seguir para a casa de "donuts" (o ícone C), que foi desbloqueado depois do telefonema do Agente Tenpenny.

## MISSÕES PARA CRASH (C)

### MISSÃO 1
### DESEJO ESCALDANTE

Seguir para a viela assinalada com a marca verde e recolher os 'cocktails Molotov'. Continuar agora para a sede do gangue Vagos (marca amarela) e começar a eliminar todos os inimigos que estiverem em volta da casa. Quando a área estiver "limpa", lançar um Molotov para cada uma das cinco janelas do rés-do-chão. Ter o cuidado de não estar muito próximo para que CJ não seja atingido pela explosão.
CJ é avisado de que está alguém preso no interior. Vigiar a barra de saúde da vítima e entrar na casa. Avançar agachado para a cozinha à direita e pegar no extintor. Correr para o fundo da casa, subir as escadas e continuar até ao fundo do corredor. Apontar o jacto do extintor para a base das chamas na porta à esquerda e ir buscar a rapariga.
Atravessar para o quarto em frente e apagar as chamas. Continuar a avançar e a apagar o fogo até às escadas, sempre garantindo que ela acompanha CJ. Usar o mesmo método no andar de baixo para chegar à porta e sair.
Levar Denise até casa e CJ parece ter arranjado uma namorada. Ir gravar e voltar até Crash.

### MISSÃO 2
### IMPORTAÇÕES TURVAS

Depois da "dica" de Tenpenny sobre o encontro entre os Ballas e os Russos, seguir para o armazém, nas docas (marca amarela). Avançar para a segunda marca amarela eliminando todos os inimigos e recolhendo o colete à prova de bala ao longo do caminho.
Acertar, de preferência, nos bidões explosivos para destruir os monta-cargas que atacam e vários adversários ao mesmo tempo.
Disparar para o painel da porta do armazém e eliminar três Ballas no interior. Entrar e "limpar" o armazém fila a fila, fazendo uso dos diversos bidões explosivos existentes.
Não esquecer de recolher os vários coletes e 'kits' de saúde pelo caminho.
Recolher a AK-47 de debaixo da escada, subir para o escritório e perseguir o traficante de armas. Usar a mota estacionada para perseguir o carro do russo e disparar sem parar para o depósito de combustível até o fazer explodir. Crash está satisfeito e, já que Sweet está de volta...

## MAIS MISSÕES PARA SWEET (S)

### MISSÃO 1
### DOBERMAN

CJ tem de tomar dos Ballas a zona de Glen Park e, já que está à porta da "Amu-Nation", se ele estiver com poucas munições ou armas, entrar e reabastecer-se. Levar, pelo menos, um número considerável de carregadores para a metralhadora.
Seguir para a zona assinalada e que está delimitada com um quadrado vermelho. Sair do carro e eliminar alguns membros dos Ballas para iniciar uma guerra entre gangues (evitar atingir os polícias).
O quadrado vermelho começa a piscar e os inimigos ficam assinalados a vermelho. Eliminar todos os desta primeira onda de ataques da forma mais confortável (a tiro, à pancada, com o carro, etc.), já que estes só estão munidos de bastões. Eliminar a segunda onda de ataques, em que os inimigos têm agora pistolas. Por fim, eliminar a terceira onda em que os adversários já têm armas automáticas (pegar num carro e atropelar o maior número possível de Ballas pode ser uma boa estratégia).
O território é agora do gangue de CJ e vai ocasionalmente ser alvo de ataques de gangues rivais. Quando isso acontecer, o território começa a piscar no mapa e convém ir defendê-lo, o que dá a CJ mais respeito e algum dinheiro.
CJ recebe informação que terá de eliminar o traidor que vai sair de uma casa em frente e fica assinalado com um ponto vermelho no mapa. Morto o traidor, termina a missão e o mapa exibe agora as zonas coloridas consoante os territórios dos vários "gangs".
Antes de ir a casa de CJ gravar, talvez seja boa ideia expandir o território de "Grove Street". As guerras entre gangues são uma boa forma de ganhar dinheiro e armas.

### MISSÃO 2
### "LOS SEPULCROS"

Para cumprir esta missão, CJ tem de parar na marca vermelha (junto ao local da missão) entre as 09h00 e as 17h00. Além disso, tem de levar uma metralhadora e bastantes munições. Tem ainda de levar alguns membros do seu gangue mas, depois da missão anterior, CJ deverá ter um nível de respeito suficiente para poder recrutar ajuda.
Sair de casa, aproximar-se dos membros do gangue (assinalados a azul) e recrutá-los. Entrar no carro e seguir para o cemitério.
Seguir as instruções para controlar os movimentos do gangue e ter o cuidado de não se afastar muito senão eles perdem-se. Aproximar-se de Kane, o alvo a abater (assinalado a vermelho), usando a metralhadora para ir eliminando os Ballas que aparecem. Eliminar Kane pode demorar um pouco mais já que ele tem um colete à prova de bala. Morto este, ajudar o resto do gangue a eliminar os restantes Ballas enquanto Sweet vai buscar um carro para fugir. Seguir para o carro (ponto azul) abrindo caminho a tiro e o nível de "procurado" de CJ fica com duas estrelas. Por isso, evitar as barragens polícias e seguir para o 'Paint N' Spray' mais próximo. Depois ir a casa gravar, sair e ir ao encontro de Sweet.

### MISSÃO 3
### REUNINDO AS FAMÍLIAS

Entrar no carro e seguir para o ponto amarelo. O motel onde se realiza o encontro está a ser atacado em força pela polícia e CJ tem de resgatar Sweet. Entrar no motel pela porta assinalada a amarelo e fixar a máquina de venda logo à entrada onde CJ pode voltar para comprar bebidas e recuperar saúde. Subir as escadas, recolher o colete ao cimo e seguir, abrindo caminho a tiro, na direcção do ponto azul – Sweet. Continuar com Sweet até ao terraço, altura em que surge um helicóptero da polícia. Eliminar primeiro os polícias que disparam e depois abater o helicóptero, protegendo sempre a vida de Sweet (vigiar a barra de saúde deste). Seguir Sweet até ao carro e quando começa a perseguição policial CJ é agora um dos atiradores. Disparar de preferência contra os carros para os fazer explodir e eliminar o maior número possível para permitir a Sweet chegar ao final da "corrida". Tomar atenção ao cartaz que Sweet atravessa com o carro, só pela piada.
Voltar a casa de CJ e gravar.

### MISSÃO 4
### O SABRE VERDE

Atender o telefonema de Cesar e ir ao seu encontro debaixo do viaduto (ponto amarelo). Parar na marca vermelha e entrar no carro estacionado na viela (marca azul).
Depois do intercalar, que mostra que Big Smoke e Ryder são colaboradores dos Ballas e da polícia, CJ tem de resgatar Sweet da emboscada em que caiu. Seguir depressa para o ponto onde está Sweet antes que a barra de saúde deste se esgote e sair do carro. Usar os carros como protecção (agachar-se) e eliminar os Ballas. Se as munições acabarem, apanhar uma das armas deixadas pelos inimigos e voltar a procurar cobertura. Fazer explodir um carro dos Ballas, que chega entretanto, e mantê-los sob tiroteio até a polícia chegar.
Depois de o Agente Tenpenny deixar CJ, ir ao "Clukin' Bell" recuperar saúde e ao "Ammu-Nation" se quiser de munições (há uma arma junto ao local do início da próxima missão). Seguir para o ícone C e gravar no ponto aí perto.

# PARTE 2
# SUBÚRBIOS DE LOS SANTOS

## MISSÃO PARA CRASH (C)
### TERRITÓRIO MOVEDIÇO

Recolher a metralhadora atrás de uma carrinha a sudoeste do ponto C e seguir para a marca vermelha para falar com Crash. Pegar na mota e seguir para o ponto assinalado a amarelo, na montanha.
Ao aproximar-se do esconderijo, largar a mota e observar os agentes no exterior. Se a testemunha sair pela porta das traseiras e entrar no carro, persegui-la, eliminá-la e tirar uma fotografia. Senão, entrar na casa pela porta das traseiras, sem ser visto, eliminar a testemunha, fotografá-la e voltar a sair.
Voltar até à mota e regressar ao ponto assinalado para deixar a câmara e gravar.

## MISSÕES PARA CATALINA

### MISSÃO 1
### PRIMEIRO ENCONTRO (?)

Atender o telefonema de Cesar e seguir para o ponto com a marca "?". Entrar no bar e defender e escoltar Catalina até ao exterior. No caminho de volta, Catalina "encomenda" quatro serviços a CJ. E este vai ter de fazer, pelo menos, um deles antes de o jogo poder continuar. Por isso, seguir para a bomba de gasolina com a marca "$", a sul do bar em que eles se encontram.

### MISSÃO 2
### AOS COMANDOS DE UM CISTERNA ($)

Depois do assalto de Catalina à bomba não ter corrido muito bem esta opta por

levar a cisterna. Subir para a cabina do camião assinalado, recuar até à cisterna e garantir que esta fica atrelada. Seguir para o ponto amarelo onde está o comprador mas conduzindo com cuidado (para não perder a cisterna) e ao mesmo tempo depressa para evitar o carro com atiradores que perseguem CJ. Quando chegar à travessia do rio, tentar fazer o carro despistar-se. Parar na marca vermelha para receber 5000 dólares e desbloquear a possibilidade de aceitar serviços de camionista para CJ.

## MISSÃO PARA THE TRUTH (TT)
### CEIFANDO CORPOS

Seguir para a marca TT, gravar, pegar na mota e fazer o caminho até à quinta assinalada. Procurar uma abertura no muro ou deixar a mota e saltar para o outro lado. Evitar ser visto pelos membros da seita já que eles têm espingardas e tendem a atacar com as debulhadoras. Caso contrário, disparar à vontade. Procurar a debulhadora assinalada e usá-la, se necessário, para atropelar os adversários.
Seguir para a quinta de TT pelo caminho de terra, que vai directo para o destino.

## MISSÃO PARA CESAR VIALPANDO (CV)
### O REI NO EXÍLIO

Seguir para a marca CV e gravar no ponto aí perto. Ouvir as novidades de Cesar e seguir para a marca C cor-de-rosa.

## MISSÕES PARA CATALINA (C ROSA)
### MISSÃO 1
### BASE DE PARTIDA

Depois do longo caminho até chegar ao esconderijo de Catalina (marca C cor-de-rosa), gravar e entrar na casa. Seguir para o alvo a assaltar (marca $) a noroeste do esconderijo de Catalina, um posto de apostas.

### MISSÃO 2
### CONTRA TODAS AS PROBABILIDADES

Entrar na loja de apostas, atirar a mochila com explosivos que Catalina deu a CJ para a porta das traseiras e fazê-la explodir. Entrar, usar o mesmo método para fazer explodir a porta do cofre, com o cuidado de se manter afastado. Já no exterior, CJ está com um nível de "Procurado" de quatro estrelas e a próxima oficina de "Pay N' Spray" fica bem longe. Escolher no mapa o caminho mais directo e seguir para a oficina sem se deixar apanhar pela polícia. Depois de sair, "portar-se bem" até as estrelas deixarem de piscar e seguir para o esconderijo de Catalina.

### MISSÃO 3
### FUI NAMORAR

Gravar o jogo e apreciar a "recompensa" de CJ por um trabalho bem feito. Seguir para o alvo a assaltar (marca $) a Oeste do esconderijo de Catalina, uma loja de bebibas.

### MISSÃO 4
### LOJA DE BEBIDAS LOCAL

Parar na marca vermelha para descobrir que a loja já está a ser assaltada. Montar uma das Moto4 e perseguir os assaltantes enquanto Catalina dispara contra eles. Não esquecer que CJ também pode disparar a metralhadora enquanto conduz. Quando os assaltantes são eliminados deixam pastas com dinheiro, mas para já manter a concentração e persegui-los até ter eliminado os três. Depois voltar atrás e recolher todo o dinheiro.Regressar ao esconderijo de Catalina e gravar.

### MISSÃO 5
### FEITA NO CÉU

Como recompensa dos serviços de CJ, o namoro com Catalina está oficialmente terminado. CJ tem apenas de fazer mais um assalto e está livre. Seguir para a marca "$", a Este do esconderijo de Catalina.

### MISSÃO 6
### BANCO DE PROVÍNCIA

Entrar no banco e visar sucessivamente cada refém com a arma para os manter com as mãos no ar. Eventualmente um deles vai disparar o alarme, por isso eliminar o guarda (o único elemento armado no banco) e disparar contra as três caixas de Multibanco. Recolher o dinheiro e sair.
Eliminar os polícias no exterior e seguir Catalina. Eliminar os agentes que chegam de mota, montar uma delas e seguir Catalina. Na ponte seguir pelo mesmo percurso que Catalina faz para evitar cair ao rio. Se isso acontecer, nadar até à margem e recomeçar a seguir Catalina. Na cidade seguinte, esta vai ser cercada por polícias. Deixar-se ficar um pouco para trás, parar e eliminar todos os polícias.
Correr para um carro, esperar que Catalina entre, regressar ao esconderijo e gravar.

## MISSÃO PARA CESAR VIALPANDO (CV)
### MISSÃO 1 WU ZI MU

Seguir até à estrada e roubar um carro que seja bom para competição, de preferência um Ranger, e fazer o percurso para a marca CV. Se necessário avançar sempre mudando de automóvel até acertar no desejado.
Iniciar a corrida passando pelas colunas vermelhas e observando as setas no interior que indicam a direcção a seguir. No início da corrida o importante não é tanto a velocidade mas manter-se dentro do percurso definido para evitar cair ao rio. Já no rancho, ignorar a rampa a meio do caminho e passar por um dos lados desta e, depois, seguir o caminho definido.
Seguir até à marca CV e gravar o jogo.

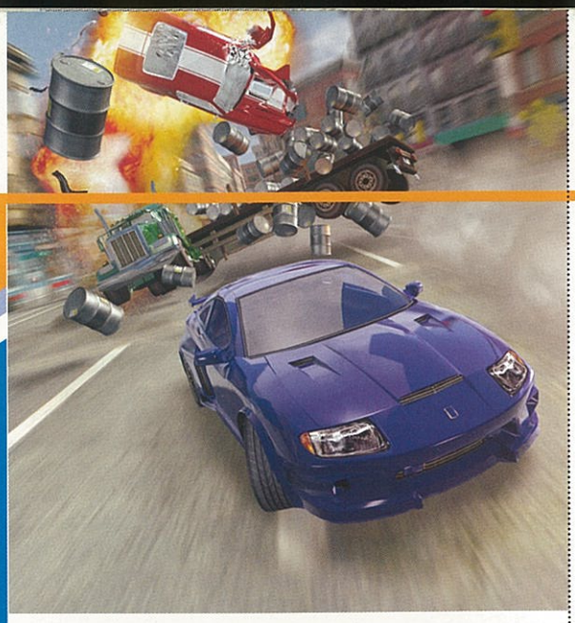
### MISSÃO 2
### ADEUS, MEU AMOR

Seguir até ao ponto assinalado e parar na marca vermelha para conhecer o novo namorado de Catalina. CJ está de novo envolvido numa corrida, exactamente no mesmo percurso da missão anterior, mas no sentido contrário. A má notícia é que o veículo de CJ é ainda mas difícil de controlar que o anterior. A boa notícia é que os adversários são muito mais lentos do que CJ, sobretudo nas rectas. Por isso, aproveitar bem para se distanciar e depois fazer com calma as curvas no final, junto à ponte e ao rio.
No final, sair do carro e atender o telefone.

## MISSÃO PARA THE TRUTH (TT)
### VAIS PARA SAN FIERRO?

Seguir até ao símbolo TT e parar na marca vermelha. Depois de receber o lança-chamas, correr para as estufas e queimar todas as plantas no interior antes que a polícia chegue. Não demorar demasiado tempo numa só área para evitar que o lança-chamas fique sem combustível. Sair das estufas e queimar também as plantas em redor destas.
No final, correr até junto de The Truth (marca azul) e falar com ele. CJ recebe um lança-foguetes para se defender do helicóptero da polícia. Usar a mira manual e disparar quando o helicóptero estiver a pairar.
Voltar até junto de The Truth e entrar na carrinha. Seguir até à garagem assinalada a amarelo em San Fierro e gravar o jogo.

**E o GTA – San Andreas não fica por aqui! Agora que CJ já pode ir a San Fierro, surge um novo mundo de aventuras para o nosso herói. E com as novidades que este GTA traz, as próximas edições da Playstation 2 são números a não perder.**



## BURNOUT 3: TAKEDOWN

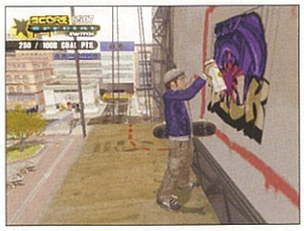
**Para ganhar os seguintes carros DX, obtenha o número correspondente de medalhas de ouro:**
**Compact:** 4
**Muscle:** 10
**Sports:** 25
**Super:** 32
**Coupé:** 18
**Obtenha os milhões de Crash Dollars referidos para desbloquear os carros que se seguem:**
**Heavy Pickup:** 1
**4WD Racer:** 2
**SUV Deluxe:** 5
**4WD Heavy Duty:** 10
**B-Team Van:** 15
**Camião INT Express Delivery:** 20
**Tractor Cab:** 30
**Autocarro:** 70
**Longnose Cab:** 50
**Camião do lixo:** 90
Para desbloquear um World Circuit Racer, ganhe uma medalha de ouro em cada corrida.

## CONFLICT: VIETNAM

**Modo Cheats:** No menu principal, pressione L1, R1, L1, R1, Quadrado, Triângulo, Círculo, Triângulo, Quadrado, Círculo. Depois vá ao menu Options, onde encontrará o menu Cheats.

## TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

**Nível Pro Skater:** Termine o modo Story em qualquer dificuldade.
**Nível The Triangle:** Complete o modo Classic em qualquer dificuldade.
**Para desbloquear os seguintes personagens, complete o modo Story nas dificuldades correspondentes:**
**Phil Margera:** Easy
**The Hand ou Paulie:** Normal
**Soldado Call of Duty ou Nigel:** Sick
**Para desbloquear os personagens que se seguem, termine os objectivos referidos nos locais respectivos:**
**Ben Franklin:** Objectivo: Find Ben Franklin em Boston.
**Toureiro:** Objectivo: Find Bull Fighter em Barcelona.
**Jester:** Objectivo: Find the Jester em New Orleans.
**Para ver o filme *World Destruction Tour*, complete o modo Story em qualquer dificuldade.**



## TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

**Na secção Cheat, introduza as sequências:**
**Mais 50 por cento de saúde para TX em combate:** Quadrado, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Círculo, X, Círculo, X
**Todas as armas Futures:** X, X, X, Triângulo, Círculo (2X), Quadrado, X
**Todas as armas anteriores:** Círculo (2X),Triângulo, Quadrado, X, Triângulo (2X), Quadrado
**Invencibilidade:** Quadrado (2X), X, Triângulo, X, Círculo, X, Círculo
**Danos quadruplicados:** Triângulo (4X), Quadrado, X, Círculo, Quadrado
**Munições ilimitadas:** X, Triângulo (3X), X, Círculo, X, Quadrado
**Durante o filme dos créditos, no menu principal, pressione:**
Círculo, R2, R1: Invencibilidade
Círculo, Triângulo, L1: 'Upgrades'
Círculo, R2, Triângulo: Desbloquear níveis

## X-MEN LEGENDS

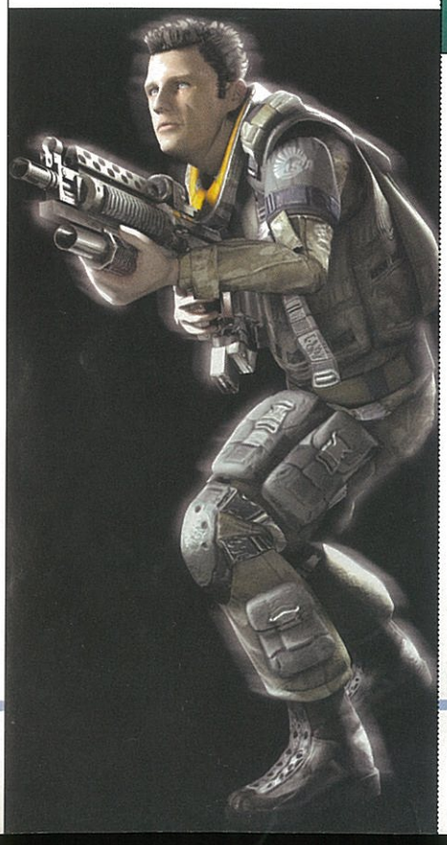
**No menu principal,** pressione Cima (2X), Direita, Esquerda, Baixo (2X), Start, para obter fatos alternativos. Durante o jogo, encontre um ponto Xtraction para fazer 'save' e carregue no botão a seguir a Skin.
**Termine o nível 1** para desbloquear Beast, Ice Man, Jean Grey, Rogue e/ou Storm.
**Complete o nível 2** para desbloquear Jubilee e/ou Nightcrawler.
**Acabando o nível 3,** obterá Gambit.
**Para obter Colossus,** termine o nível Nuclear Facility.
**Derrote Mystique** para desbloquear Cyclops.
**Para desbloquear Emma Frost,** localize-a na Mansão X após o nível Nuclear Facility.
Obterá Psylocke se acabar o nível NYC Riot/Muir Island/Sewer.

# RATCHET & CLANK 3

**Desbloquear espada laser dupla:** Faça pausa e pressione Círculo, Quadrado, Círculo, Quadrado, Cima, Baixo, Esquerda (2X)
**Desbloquear Dan:** Vá ao ecrã Edit Profile, mantenha carregado L2 e pressione Esquerda (4X), Cima, Direita, Cima, Esquerda

# KILLZONE

**Para desbloquear as seguintes personagens, vença as missões respectivas no modo Story:**
**Hakka:** 4.ª
**Luger:** 2.ª
**Rico:** 3.ª
**Mudar de arma rapidamente:** Enquanto vai a correr, largue o botão de Sprint (L3) e logo a seguir mude de arma. A arma seguinte aparecerá automaticamente nas suas mãos.

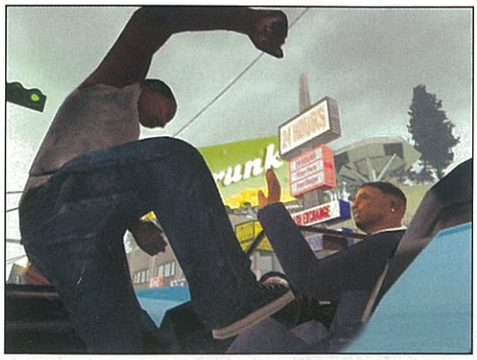


# SLY 2: BANDO DE ESPERTALHÕES

**Para conseguir os seguintes efeitos, faça pausa usando o botão Start e pressione as seguintes combinações:**
**Sly a fazer rotação ao estilo Matrix:** Esquerda (3X), Direita, Esquerda, Baixo, Cima
**Modo câmara lenta:** Cima (3X), Baixo, Cima, Direita, Esquerda
**Ver filmes secretos:** Derrote um boss e deixe o jogo correr sem mexer no comando até que o fundo do ecrã comece a piscar. Depois, pressione Quadrado para ver o filme.

# GRAN THEFT AUTO: SAN ANDREAS

**Durante o jogo introduza as sequências (uma mensagem confirma se o código foi correctamente introduzido):**
**Suicídio:** Esquerda, L2, Baixo, R1, Esquerda, Esquerda, R1, L1, L2, L1
**Todas as armas:** R1, R2, L1, R2, Esquerda, Baixo, Direita, Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Cima
**Rebentar todos os carros:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, Quadrado,Triângulo, Círculo, Triângulo, L2, L1
**Conduzir na água:** Direita, R2, Círculo, R1, L2, Quadrado, R1, R2
**Carros mais rápidos:** Direita, R1, Cima, L2 (2X), Esquerda, R1, L1, R1 (2X)
**Barcos Dodo:** R2, Círculo, Cima, L1, Direita, R1, Direita, Cima, Quadrado,Triângulo
**Peões enlouquecidos:** Baixo, Esquerda, Cima, Esquerda, X, R2, R1, L2, L1
**Peões armados:** R2, R1, X, Triângulo, X, Triângulo, Cima, Baixo
**Condutores mais agressivos:** R2, Círculo, R1, L2, Esquerda, R1, L1, R2, L2
**Saúde ilimitada:** L2, L1, R1, R2, Cima, Direita, Baixo, Esquerda, Círculo, X, Quadrado, Triângulo
**Carro flutuante:** R2, L1, Direita, Esquerda, Cima, Baixo



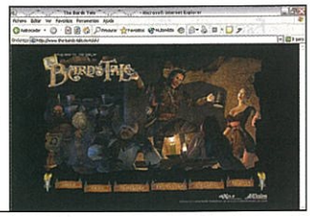
## Mortal Kombat

A história continua, assim como o combate até às últimas consequências. Para não ser apanhado desprevenido, o melhor é dar uma espreitadela ao endereço que lhe indicamos. Neste sítio encontra todas as informações que interessam sobre o jogo, vários vídeos ilustrativos dos diferentes tipos de combate, inclusive no modo Online, imagens das fatalidades atribuídas a cada personagem e os movimentos Hara Kiri. Para começar a ambientar-se, há 'screens' das arenas. □

HTTP://WWW.MKDECEPTION.COM/

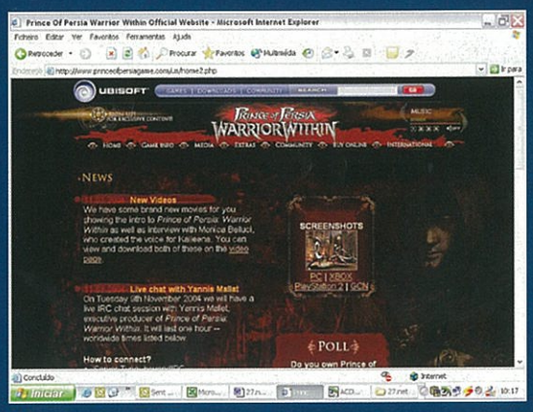
## The Bard's Tale

Antes de se lançar em busca da informação sobre o jogo, siga o nosso conselho e explore a cena da taberna que aparece na entrada do 'site'. Arraste o cursor sobre os personagens e prepare-se para algumas surpresas. Não se iniba, a sua ousadia será compensada com tiradas hilariantes ou reacções inesperadas. Não lhe vamos contar mais nada para não lhe estragar o gozo, mas gostávamos de ser moscas para saber se os nossos leitores correm o risco de ser acusados de assédio... □



HTTP://WWW.THE-BARDS-TALE.COM/UK/

# 'SITES' DE JOGOS PS2 A NÃO PERDER



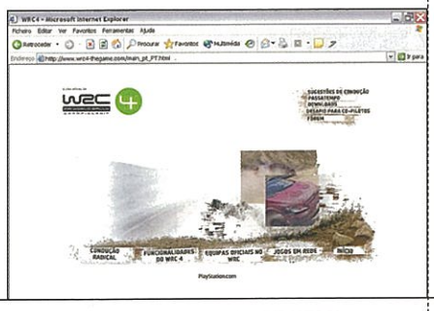
## Prince of Persia: Warrior Within

O tempo não perdoa e o nosso príncipe sabe-o bem. Desde a sua primeira aventura, passaram mais de cinco anos e isso reflecte-se não só na história como no personagem. Se quiser verificar esta afirmação, nada melhor do que visitar o 'site' oficial de Warrior Within, onde encontrará, além das imagens, pormenores da história, do jogo, dos ambientes, das personagens e armas disponíveis. Há também um cantinho destinado a 'webmasters' de 'sites' de fãs, com acesso a um 'webkit'. ■

HTTP://WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM/US

## WRC 4

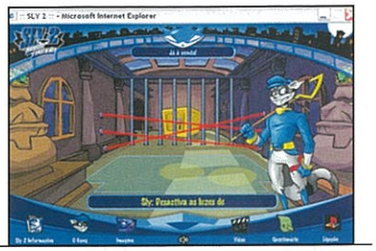
Pense num pormenor que gostasse de saber sobre o jogo oficial do campeonato mundial de ralis... Ele está de certeza contemplado neste 'site', onde se conta tudo sobre os diferentes aspectos de *WRC 4*, dos carros às equipas, dos pilotos às pistas. Os 'trailers' com excertos do jogo confirmam as expectativas de realismo gráfico. Quem se liga aos detalhes técnicos também não foi esquecido. Há ainda explicações sobre o modo Online. Leia as histórias de acidentes verídicos relatados pelos protagonistas... em português. □



HTTP://WWW.WRC4-THEGAME.COM/MAIN_PT_PT.HTML

## Sly 2: Bando de Espertalhões

Este trio deve ser o bando de ladrões mais simpático do mundo do crime. Se tem dúvidas, dê uma saltada a este 'site'. Prometemos que a única coisa que lhe vão roubar é um pouco da sua atenção. Em compensação, fique a conhecer os espertalhões do bando, a inspectora Carmelita, que entra a matar logo na página de entrada, disparando sobre tudo o que mexe, neste caso o cursor, e o gangue Klaww, os maus da fita. Dê também uma saltada aos vários cenários do jogo e veja o 'making of'. Então, como pergunta o Sly, alinha? □



WWW.SLY2GAME.COM

Prova de Compra PS2 N.º 27

# JÁ EM DVD

## GANHA 7 FILMES DVD COM A TUA REVISTA OFICIAL PLAYSTATION2

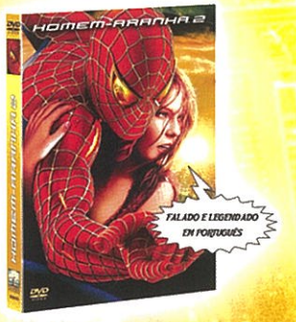
# PASSATEMPO

# HOMEM-ARANHA 2

A tua revista PlayStation2, em parceria com a Columbia Tristar, tem 7 filmes DVD Homem-Aranha 2 (edição de dois discos) para oferecer aos leitores que escreverem as frases mais originais sobre este fantástico filme . Depois, é só recortar a prova de compra da revista PlayStation2 (em cima, à direita), colá-la num postal e enviá-la para o endereço que aparece nesta página.
Não esquecer de escrever a morada de contacto do participante no postal.
As respostas dentro de cartas não serão aceites. Só serão aceites os postais do passatempo até ao dia 20 de Dezembro de 2004 (data do carimbo dos correios).
O nome dos vencedores do passatempo será publicado na edição número 29 da revista e estes receberão uma carta a comunicar terem ganho. O levantamento dos prémios poderá ser feito nas instalações da Global Notícias (Av. da Liberdade 266, 1250-149 Lisboa).
Se preferir, o jogo pode ser enviado através dos correios, cabendo neste caso ao vencedor suportar o custo do envio.

**Revista PlayStation2 Passatempo "Homem-Aranha 2" Apartado 1362 • 1011-802 Lisboa**

Motion Pictures © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Spider-Man Character ®& © 2004 Marvel Characteres, Inc. All Rights Reserved.




# HOMEM-ARANHA 2

Peter Parker, o rapaz que se transforma em super-herói aracnídeo, chega-nos a casa numa edição de luxo, com dois discos recheadinhos de extras. Dois pontos de mais-valia neste DVD: tem tudo, quer dizer, filme e todos os extras e comentários, legendado em português e, para quem tenha dificuldades de leitura, o filme vem dobrado na língua de Camões. A fita, propriamente dita, é soberba e, apesar de não ter feito tantos espectadores como o primeiro *Spider Man* é bastante superior. Até o vilão, desta feita o incrível Dr. Octavius, é mais malvado e espectacular. O herói das teias aparece-nos aqui ainda mais próximo do comum dos mortais (pode ser qualquer mocinho, de qualquer cidade), com um coração apaixonado e sofredor. Um mimo de aventura, romance, emoção e efeitos especiais absolutamente memoráveis. Com o Natal à porta, esta pode ser a tal prenda para novos e velhos. □ **M.F.**

■ **Extras:** Mais que muitos… e a sua descrição completa nem cabe nesta página. Mesmo assim, para que conste, aqui vai um resumo. **Disco 1:** Comentários dos actores e da equipa; *Spidey Sense 2* (pequenos factos e informações "embebidos" no filme); *Web-i-sodes* (minidocumentários sobre o guarda-roupa do herói, Peter Parker, Mary Jane e J. Jonah Jameson) **Disco 2:** *Making the Amazing* (12 minidocumentários); Documentários (3); Enter the Web (cena multi-ângulo); Galeria de quadros; Zona Interactiva ('Trailer' do jogo Spider-Man 2; Como se fez o jogo; DVD-ROM (Revista de imprensa, Conteúdos para telemóvel e Jogo Online *Web of Words*). ■ **Realizador:** Sam Raimi ■ **Intérpretes:** Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Alfred Molina, J. K. Simmons, Wilmem Dafoe, etc. ■ **Origem:** EUA, 2004 ■ **Duração:** 127 minutos ■ **Som:** 5.1 ■ **Editora:** Columbia TriStar

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme **5** Extras **5**

## SEINFELD

Foi uma das séries de maior êxito nos anos 90 do século passado e ainda hoje é considerada a mais popular 'sitcom' da história da televisão. Este "cartão de visita" fica, mesmo assim, aquém da extrema graça e actualidade que ainda hoje tem a genial criação de Jerry Seinfeld. Em dois volumes, cada um com quatro discos, chegam-nos agora 40 episódios que prometem horas infindas de humor inteligente e eficaz. Quem gostou de ver a série na televisão vai ter dificuldades em resistir a esta compra, mais a mais quando todos os discos vêm acompanhados de saborosos extras. Uma tentação dos diabos em tempos de crise. □ **M.F.**

■ **Extras:** Todos os discos têm extras muito bons, a saber: Comentários áudio, Cenas de bastidores, Documentários, etc. ■ **Realizador:** Vários ■ **Intérpretes:** Jerry Seinfeld, Jason Alexander, Julia Louis-Dreyfus, Michael Richards, etc. ■ **Origem:** EUA, década de 90 ■ **Duração:** Episódios de duração variável ■ **Som:** 2.0 estereo ■ **Editora:** Columbia

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme **4** Extras **3**

## A VIDA E TUDO MAIS

Woody Allen é como certos vinhos: todos os anos são bons, só que há colheitas melhores e outras piores. Este filme de 2003 é dos tais superiores. Uma comédia cheia de graça, na qual a arte criativa de Allen nos oferece diálogos completamente loucos mas nunca inverosímeis.
Com um lote de actores bastante jovem a rodear o velho mestre, somos levados a acompanhar as dúvidas amorosas de um jovem escritor de comédia, cuja vida mudou quando ele conheceu e se apaixonou por Amanda, uma mulher tão imprevisível quanto manipuladora. Para ver à noite, sem as crianças ao lado, e rir muito. Extras muito limitados. □ **M.F**

■ **Extras:** Selecção de Cenas, Filmografia, Notas de produção e pouco mais. ■ **Realizador:** Woody Allen ■ **Intérpretes:** Woody Allen, Jason Biggs, Christina Ricci, Stockard Chaning, Danny DeVito, Diana Krall, etc. ■ **Origem:** EUA, França, Holanda, Reino Unido, 2003 ■ **Duração:** 108 minutos ■ **Som:** 5.1 ■ **Editora:** Atalanta

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme **5** Extras **1**

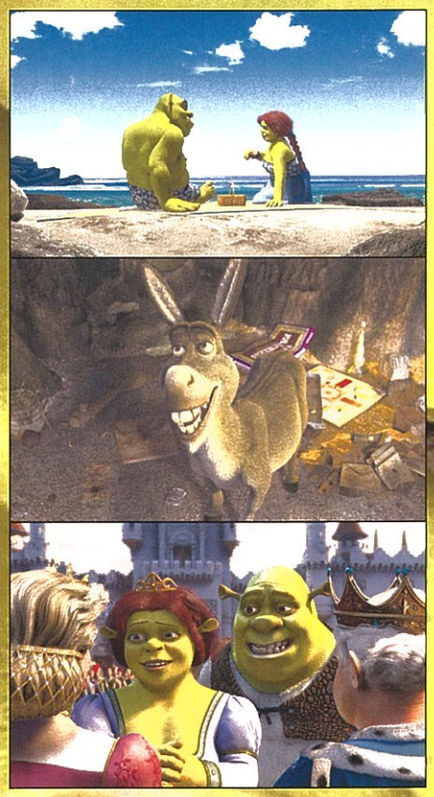
DENZEL WASHINGTON E A BELA EVA MENDES JUNTOS NUM ALUCINANTE THRILLER

# TEMPO LIMITE

Apesar de o guião não ser o mais plausível, a inacreditável história que envolve Matt Lee Whitlock (Denzel Washington), o chefe da polícia da pacata região de Banyan Key, na Florida, acaba por nos prender a atenção. Sobretudo após se gerar a insólita situação que leva Matt a ser o principal suspeito de um homicídio, isto além de ter desviado ilegalmente uma soma avultada de dinheiro para pagar um tratamento muito caro que poderia curar o cancro da namorada, Ann (Sanaa Lathan).
Só que Matt apercebe-se de que caiu num monumental conto do vigário. Agora o tempo corre contra ele, e ainda por cima a sua ex-mulher, Alex (Eva Mendes), é a detective encarregue de investigar o seu caso. No fundo, um interessante 'thriller' de suspense passado na bela região da Florida realizado com eficácia por Carl Franklin. □ **P.P**

■ **Extras:** O que se destaca é mesmo o comentário do realizador, além do documentário sobre a rodagem, completado com entrevistas e cenas cortadas ■ **Realizador:** Carl Franklin ■ **Intérpretes:** Denzel Washington, Eva Mendes, Sanaa Lathan, Dean Cain ■ **Origem:** EUA, 2003 ■ **Duração:** 105 minutos ■ **Som:** Dolby digital 5.1 ■ **Editora:** Prisvideo

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme **3** Extras **3**



# SHREK 2

O que é que se pode dizer de um fenómeno como este? Tudo é redundante, tal a qualidade da animação, da história e até da edição que nos chega agora em DVD. Poucos filmes há que consigam com tanta força agradar a pequenos e graúdos... e este, diga-se de passagem, está recheado de mimos de humor que só os mais crescidos podem compreender. No entanto, a magia da história é tal que até a minha filhota de três anos é fã do ogre, do burro, da princesa e agora também do gato das botas. Quem já tem o primeiro pode comprar apenas o "2" e quem não tem nenhum deve pensar seriamente o que anda a fazer neste mundo. O "pilim" extra do Natal serve para estas coisas que compõem a vida de qualquer família normal. □

■ **Extras:** Final Alternativo (Exclusivo da edição em DVD – Um concurso Ídolos com as personagens da história); As Técnicas de Shrek; Conheça o Gato das Botas; A Música de Shrek 2; 'Gaffes' técnicas; Jogos Interactivos; etc.
■ **Realizador:** Andrew Adamson, Kelly Asbury, Conrad Vernon
■ **Intérpretes:** (Vozes originais) Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas, Julie Andrews, John Cleese, Rupert Everett, Jennifer Saunders, etc. ■ **Origem:** EUA, 2004
■ **Duração:** 92 minutos ■ **Som:** 5.1 ■ **Editora:** DreamWorks

**CLASSIFICAÇÃO PS2** Filme **5** Extras **4**

# JOGA MAIS GANHA MAIS

## ASSINA HOJE MESMO

### NÃO PERCAS ESTA OPORTUNIDADE...

Todos os meses, juntamente com a tua revista, recebes ainda
1 DVD COM DEMOS JOGÁVEIS!

☐ **SIM, ASSINO A REVISTA PlayStation.2 POR 1 ANO**

Nome _____ Telefone _____

Morada _____

Código Postal _____ Localidade _____

e-mail _____ Data Nascimento ___/___/___

☐ Autorizo o débito no valor €63,00 no Cartão ☐ ☐ ☐ (não se aceita cartões Visa Electron)

n.º _____ Cód.seg. _____ Validade ___/___

☐ Junto cheque no valor de €63,00 à ordem de PressMundo, S.A.

☐ Transferência Bancária no valor de €63,00 (o modo de pagamento mais cómodo/ vantajoso - paga em 2 vezes)

Autorização de Pagamento: ex.mos senhores por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela PressMundo, SA

Banco _____ Balcão _____

Nome do Titular _____

NIB _____

Assinatura _____

NOTA: Os dados recebidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo nos termos da lei, é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Caso não pretenda receber outras propostas comerciais, assinale aqui ☐

**POUPO 25%***

* face ao preço praticado em banca

Campanha válida até 31/12/2004
para Portugal Continental e Ilhas.
Cód.442 - Playstation2

GLOBAL Notícias

Recorta ou fotocopia e envia num envelope para:

PlayStation.2

Remessa Livre n.º 11.017
1051-001 Lisboa
(não necessita de selo)

Ou para pagamentos com cartão de crédito encomende por:

Tel. 21.318.78.34
Fax 21.318.78.66
assinaturas@pressmundo.pt

# Espaço aberto aos jogadores

As cartas podem ser enviadas por correio tradicional para a morada:
**Revista PlayStation2**
**Secção Cartas dos Leitores**
**Apartado 1362**
**1011-802 Lisboa**

Ou, se preferir, através de correio electrónico para o endereço **playstation2@pressmundo.pt** e com a referência "Cartas dos Leitores" no Assunto da mensagem.

**LINHA DE ATENDIMENTO SONY PLAYSTATION2**

Acabaram-se as dúvidas sobre os jogos Sony PlayStation2, informação técnica sobre o funcionamento das consolas, truques, dicas e informações sobre a Playstation Online. Agora podes telefonar para este Contact Center (Tel. 707 23 23 10), de segunda a sexta, das 10h00 às 22h00, e sábados e feriados, das 10h00 às 18h00.

## PSP E ETC.

Olá, pessoal da revista. Sou o João Brito. Pois é, eu não me canso de dizer que a vossa revista está cada melhor, mas queria perguntar-vos quando sai a PSP? Quanto vai custar? Vale a pena comprar? Quando sai *MGS3: Snake Eater*? Como sabem, acho que não vale a pena perguntar como está o *Mortal Kombat: Deception* (deve estar muito bom). Vou ter que me despedir, por isso, continuem com o vosso excelente trabalho e até à próxima. Adeus.

Oi João, tá-se? Imagino que já estás em brasa para ter uma PSP. E eu também. Mas vais ter calma e esperar até Março, a data prevista de lançamento. O preço? Pode ser uma grande surpresa, só te digo. Mas ainda não está confirmado. O *Snake Eater* só sai em 2005, enquanto que para o *Mortal Kombat* já levas daqui um aperitivozinho com a análise na página 64.
Inté

## DRIV3R OU GTA?

Olá, Charlie e olá à malta.
É a primeira vez que vos escrevo!
A vossa revista é um máximo, continuem assim que já estão no topo. Sou um superviciado na PS2. Queria que me respondessem a esta pergunta: qual o melhor jogo o *Driv3r* ou o *GTA: Vice City*.
Adorei escrever-vos e, Charlie, és o meu fã. bye bye.

**Bruno Lobato**

Grande Bruno, bem-vindo ao clã cá da malta. Senta aí, pá! E, já agora, agora estende a mãozinha para levares uma palmada! Com que então, *Driver 3* ou *Vice City*?! Isso faz-se? Esses são jogos (atenção agora!) um pouco velhos, não? Não tens andado a ler a revista? Então e o novo *GTA San Andreas* não conta? Vai por mim, e procura actualizar-te. Tal como chegaste tarde ao nosso espaço dos leitores, podes também atirar-te aos jogos do momento. Ainda por cima, és da Madeira, como o nosso director... Para o mês que vem, diz-me o que escolheste.
Abraços

## POP 2 OU R&C3?

Olá, Charlie, o meu nome é André Costa e tenho 11 anos. Esta é a 1.ª vez que te escrevo e só tenho duas perguntas para fazer:
1.Qual destes 2 jogos é que achas que devo comprar? PoP 2 ou *R&C3*.
2. Será que consegues incluir um demo ou um vídeo do *PoP 2* no próximo DVD?
Por fim, só quero dizer que são a melhor revista da PS2 no mercado.
Até breve!

**André Costa**

Viva André, obrigado pelo elogio. Sobre o *PoP2* não temos ainda novidades. No entanto, o Rogério já o jogou e gostou bués. O mesmo se diga da Vanda que jogou o *R&C3* e vibrou. Como tu tens 11 anos, acho que o mais indicado é o *Ratchet & Clank*.

## DRAGÃO DE DMC

Olá! No que se refere a dicas e truques para mais facilmente ultrapassar os níveis dos jogos, posso dizer que sou um "puro", isto é, nunca os utilizo, no entanto existe uma altura na vida de um jogador em que o desespero toma conta e simplesmente bloqueia. Pois bem, estou no nível 17 (Parted Memento) do *Devil May Cry* e não sei como derrotar o dragão, uma vez que existe um escudo a protegê-lo. O que devo fazer?
Até à próxima
Obrigado

**Filipe Freitas**

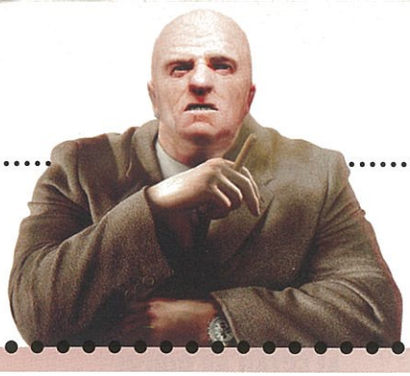
Bem, Filipe, obrigas-me a fazer arqueologia para encontrar coisas sobre o *Devil May Cry*. Seja como for, vou dar o meu melhor... Assim que o malvado réptil começar a cuspir fogo, afasta-te e tenta decorar o 'timing' com que o faz. Depois, usa a Alastor para os deflectires. Três ataques do seu próprio remédio deverão ser suficientes para o mandar para o inferno. Mas que esta seja a última vez que uses dicas, OK?
Até à próxima.

## CÓDIGOS CMR

Harg, Harg... You Jirks again... Tenho montes de mensagens e nenhuma aparece!!!!
Bem, agora a sério, conseguem arranjar-me códigos para o *Colin McRae 2005*? E para o *TIF 2004*? Aqui vai uma rima para vocês...
A PS2 é um espetáculo
mas tem a quem sair
a revista não é um estábulo,
mas sim uma coisa para eu curtir!!!

**João Ricardo Lourenço, 11 anos, Palheira**

Olá, João. Ora então queres batotas para o *Colin McRae 2005*? Não te aguentas à bronca, é? Porque é que não treinas mais?



Oi cambada, (como diria um suposto comediante da nossa praça). Estão preparados para aquelas tardes inteiras sem fazer nenhum, apenas agarrados ao comandos da vossa PS2? Mas, calma, pois ainda faltam alguns dias para as férias. Façam é já as vossas listas e, sobretudo, seleccionem bem aquilo que mais querem receber no Noel. Da minha parte, farei o possível para vos ajudar. Já agora, e a mim, ninguém me dá nada? Hum? Bom, siga. Façam o favor de ser bonzinhos, ajudar os vossos papás e maninhos, que isso dá sempre nas vistas. E depois peçam os jogos do vosso contentamento. Mas, hey, there are galzin da hause.
Bom Natal, povo.

*CHARLIE JOLSON*

Pois é o que vais ter de fazer, por que ainda não há nada, meu caro. Quanto ao *TIF 2004*, também não conseguimos encontrar nada. Mas por que é que não te dedicas ao novo *TIF 2005?* Tens de treinar, olha que és capaz de ter mais jeito do que a fazer rimas…

## DEMO MGS

Oi, people da melhor revista, tá tudo bem? Queria fazer umas perguntas.
1 Quando é que colocam posteres dos jogos mais fixes? Tipo o *MGS3*, *GT4*, *Killzone* e tal?...
2 E em termos de demos se já saiu a demo do *MGS3* porque é que ainda não a puseram no DVD?
Acho que é só e gostei muito da vossa revista com a demo do Killzone.

**Diogo, Porto**

Viva, Diogo, não deves estar bem. Olha que já saiu um póster do *Killzone* e também do *GT4*. A seu tempo também sairá um dos MGS. Quanto a uma demo eventual de *MGS* sairá quando sair. Não somos nós que seleccionamos esse material, já devias saber.

## TRUQUES E DICAS

Olá, Charlie. Sou eu outra vez. Venho apenas chatear-te mais um pouquinho. Vou ser breve OK? É assim... como tenho visto muito 'people' a perguntar-te por truques e dicas e muitas outras coisas, decidi abrir um fórum para quem quisesse aparecer por lá. O link é: http://s4.invisionfree.com/roplaystation2 Se quiseres também podes aparecer por lá. Juntem-se e aliviem um pouco este amigo que tanto sofre por vocês a ler cada e-mail que vocês mandam. Charlie, vou bazar e fica bem.

**Ricardo Ribeiro**

Fixe, Ricardo, é sempre bom perceber que os nossos leitores também comunicam entre si.
É assim que somos uma verdadeira comunidade. Mas terás de ter cuidado, pois usas o conceito de revista oficial que não foi autorizado por nós. Portanto não é propriamente oficial, ou melhor, nada.

## PES E FIFA

Charlie, pelo que percebi, vocês ficaram com boa impressão do *Pro Evolution Soccer 4* (e eu também), mas os meus colegas acham que o *FIFA 2005* é melhor. Qual é a tua opinião sobre isso?

**João Cardoso**

Pois é, João, não faltam adeptos de ambos os simuladores de futebol. Estamos a falar do melhor que no mercado, embora existam pormenores que acabam por ditar preferências de ambos os lados. Já aqui falámos amplamente dos dois. Pessoalmente, prefiro a jogabilidade do *PES 4*, se bem que me irrite um bocado não ter a Superliga nem poder jogar 'online'… Como tal, se produras futebol puro, *PES 4* é a escolha acertada; por outro lado, se queres competir na Superliga e desafiar os teus amigos online, então compra *FIFA 2005*.
Agora a bola está do teu lado.

## NOVAS DA PSP

Oi, pessoal queria fazer umas perguntas:
1 A PSP vai ter telemóvel ou câmara?
2 Quanto custará a PSP? Acham que vale a pena comprar a PSP já tendo uma PS2?
É tudo, e fiquem fixes.

**Duffy Duck**

Hi, Duff, sim, a PSP vai ter telefone, GPS e um porta-chaves a que vem atrelado um carro. Não querias mais nada, não? A PSP não é um telefone é uma consola de jogos, mas também um suporte multimédia para escutar música e ver filmes.
O preço será em breve anunciado e pode ser uma bela surpresa. É verdade que os gráficos serão semelhantes aos da PS2, mas dificilmente esta a substituirá. E vice-versa. O que a PSP permite é fazer tudo o que faz uma PS2, mas sem ter de estar ligada à TV e sem termos de estar em casa para jogar… Não chega?
Em Março vamos todos querer uma. Já agora, fica atento à próxima edição para mais novidades sobre a PSP.

## NOVO HITMAN

Oi, Charlie, my man. Esta carta não é escrita directamente para ti, mas para todos os amantes de Hitman. Julgavam que não havia mais Hitman? Pois, enganam-se. Em 2005 vai sair um novo titulo para este jogo: *Hitman: Blood Money*. O 'site' que ainda esta vazio mas no qual nos podemos inscrever para receber a 'newsletter' em www.hitman.com.
À revista não tenho nada a dizer para além de que estão a fazer um belo trabalho.
Keep Cool, Charlie.

**João Natividade, Qta. do Anjo**

OK, man, OK hit-man!
Obrigado pela informação.

## POSTAL DOS CTT

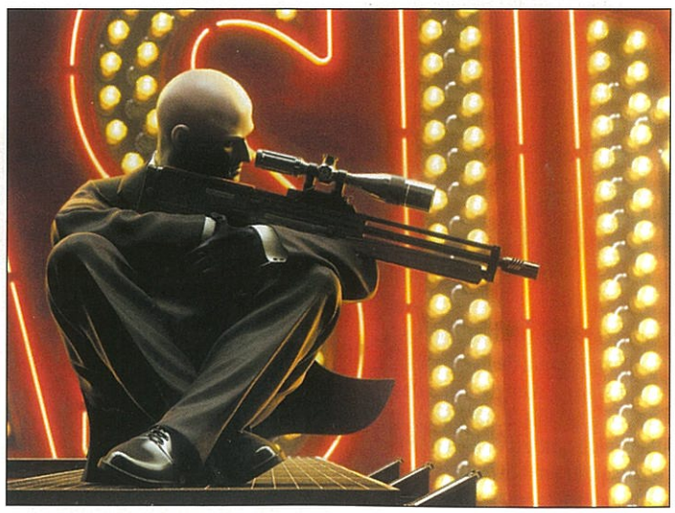
Olá, senhor CJ..., é a primeira vez que escrevo e queria perguntar-lhe umas coisitas. Nos passatempos da nossa querida revista diz: "Cole a prova de compra no postal." Mas que postal? E que jogos devo comprar para 17 de Janeiro, visto que é o meu aniversário: *GTA San Andreas* ou *PES4*? Espero que me ajudes, como sempre ajudaste os outros leitores. Tchau.

**Luís Filipe, A-do-Neves**

Olá, senhor Luís Filipe, então que postal quer que seja? Um à sua escolha. Embora, normalmente, o pessoal prefira os comuns postais dos CTT…
Para o teu aniversário sugiro ambos os jogos. São excelentes, embora o *San Andreas* seja mesmo do outro mundo.

## MUITAS E BOAS

Então, Charlie! "Tá-se" bem?! Chamo-me Alexandre e tenho 17 anos. É a 1.ª vez que te escrevo e para começar não vou elogiar a revista! O teu



pessoal já ouviu várias vezes tudo o que eu podia dizer a favor, por isso... 'keep up the good work'! ;) Quanto aos contras, só acho que podiam voltar a pôr as datas de saída dos jogos como já fizeram. Podiam também colocar o TOP10 vosso de jogos que estão para sair (se bem me lembro, costumavam fazer isso). Pensem nisso, pois esse TOP pode ajudar em alturas críticas (como o Natal, por exemplo). ;) Continuando... Gostava que me confirmassem se estão a planear dar os nomes verdadeiros das equipas e/ou jogadores do *PES 4* (visto que isso aconteceu com o *PES 3*), e, já agora, quando? Se não, sabem de algum sítio onde os possa encontrar? Sabem-me confirmar as datas de saída do *NFSU 2* e do *PoP: WW* em Portugal? Agora uma última coisa que me está a deixar meio preocupado...
O *GTA:SA* veio para as lojas com um preço um pouco mais elevado que o habitual. Isso vai começar a acontecer com todos os jogos (que já com o preço normal são caros!), ou é só mesmo por ser um grande jogão (que infelizmente ainda não pude comprar)?
A revista tem algum 'site' oficial?
Se tiver digam-me qual é s.f.f.
E, se posso dar mais uma sugestão, metam o endereço na revista. Acho que é do interesse de todos os leitores que têm acesso à Internet.
Um abraço para ti e para o pessoal da revista! E já agora Charlie, não te vás embora da revista porque sem as tuas respostas isto nunca ia ser igual! ;) (Espero não me ter prolongado muito... :P) Fica bem, Charlie!!
Obrigadão, Charlie!!
Um abraço!

**Alex, Mem-Martins**

Mon cher, Alex, obrigado pela tua carta fixe e cheia de informação. A sugestão da data de saída dos jogos é uma ideia muito boa e, no fundo, algo que estamos a pensar implementar em breve (a revista vai ter grandes alterações – aquelas que vocês querem e outras ainda). Quanto aos nomes dos jogadores do *PES4* não o podemos fazer; isso não significa que algum dos nossos leitores não possam partilhar essa informação com quem quiser. Ok, o *NFSU 2* já saiu e o *PoP: WW* está aí a rebentar. Entretanto, os preços é que parecem estar um pouco inflacionados. No entanto, no caso do *San Andreas* vale bem o valor acrescentado. É verdade, ainda não temos 'site'.
Bom, ficamos por aqui.
Inté

## BURNOUT OU NFSU2?

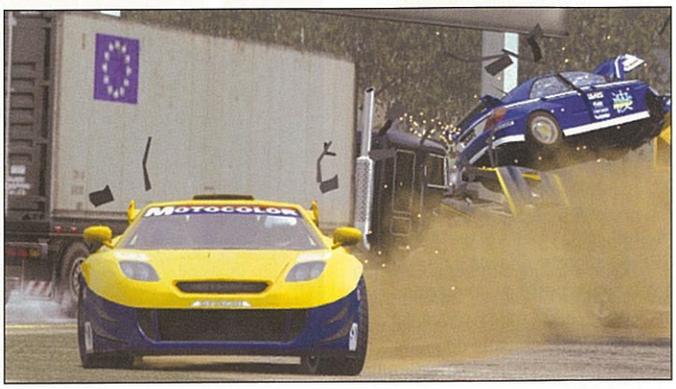
Whats up, Charlie?
Compro a vossa revista desde Janeiro de 2003. Imediatamente após ter posto a mão na maravilha do mundo.
1. Qual é melhor, *Burnout 3* ou *Need for Speed Underground 2*?
2. A PSP vai ter memória interna?
3. Para quando um super guia do *GTA: San Andreas*?
4. Quando irá sair o *Championship Manager 5* para a PS2? Quando sair, não se esqueçam de o analisar.
5. Qual destes dois é o melhor *Tony Hawk's Underground 2* ou *Killzone*? Fica bem
P.S.: Que ideia maluca é essa de te quererem tirar daí. TÁ TUDO DOUDO!!!

Oi, jovem
Respondo então assim:
1. Já analisamos os dois, sendo que o *NFSU2* levou 9,0 e o *Burnout 3* 9,5. Como tal, de uma forma objectiva, compra o Burnout 3.
2. Boa pergunta. Sim, tem memória principal (32 MB) e memória integrada (DRAM de 4MB).
3. Procura nesta edição (página 77) pela primeira parte do super-guia *GTA: San Andreas*. A segunda chega já no mês que vem.
4. Ainda não tenho essa informação.
5. São dificilmente comparáveis, mas prefiro o *Killzone*.
Peace, man

## HISTÓRIAS

Eu queria roubar uns carros em *San Andreas*, mas para lhes pôr 'tuning' tinha que visitar a cidade do *NFS Underground 2*, só que quando andava pelas ruas uma vez os "cops" do inspector Munroe capturaram-me, e fui preso e consegui escapar aos guardas imperiais, graças ao meu amigo Sly, que entrou em corta-mato num Subaru! Quando cheguei a casa, o meu pai zangou-se e mandou-me para o deserto. Para voltar para a minha cidade natal, Haven City, tive que passar pelas Minas Tirith onde está o terrivel Balrog que eu derrotei com uma das armas que Ratchet me emprestou, chegando assim a uma selva onde encontrei Snake que me disse que direcções seguir até casa. Só que eu perco-me e a minha sorte foi o Goku que andava a sobrevoar aquela zona à procura das bolas de cristal. Ele ajuda-me e chego a casa. Ao entrar o meu pai continua zangado e eu, para não o exterminar e continuar a ouvir queixas, aplico-lhe uma fatalidade e ele cai em coma profundo. Quando acordar, Deus queira que ele não se lembre de nada, senão pego no Skate e "piro-me" para outro planeta! (tentei ser original e criar uma história que envolve-se vários títulos para a 128 bits da SONY).

**Luís Santos, Estremoz**




## AÍ ESTÃO AS GIRLS!

Hi, Charlie, my darlingggg... Estou aqui devido ao teu apelo por mais "senhoritas" nas cartas dos leitores.
Desde já, quero dar os parabéns pela revista espectacular, linda, perfeita, melhor que tudo o resto, melhor até que os próprios jogos... (só um bocadinho que eu vou ali vomitar (OK! Se calhar foi um bocado forte))
Isto tudo porque também eu venho fazer um apelo aos leitores: ó pessoal, chega de tantos elogios....concordem lá comigo, já enjoa um bocadinho. Para mim, 'today' é uma estreia, pois nunca tinha escrito nenhuma carta para a malta da redacção. Vou tentar ser breve.... Estou muito desiludida com o novo GTA - que saudades do meu Tommy Vercetti, aquilo é que era um mafioso (e de mafiosos lá percebes tu). Acho que a história está um bocado virada para a malta dos States que se revê no jogo, com toda a certeza. Estou muito na dúvida se o devo comprar!
Já agora, que historia é essa de que nos vais deixar? Como dizia um leitor: "Charlie fica, fica"....
P.S. Para quando uma nova imagem tua? É que deve ser cansativo estar nessa posição há dois anos...
It's all folks.

**Susana Vercetti**

É assim mesmo. Aqui está uma jogadora com garra. Miauurrr... Fsss!!!
Sim, senhor, elas deram à costa! E estão aqui para kick some ass... OK, calma, CJ. Atenção, não sou o outro CJ, do San Andreas. Então, Suzy, não gostas do CJ, hein?... Eh, eh. Mas, olha, vale a pena comprar o jogo porque vais lá encontrar também algumas damas dignas de nota, como a Catalina (que deve parecer-se contigo). Tem garra. Vai por mim. Já agora, lê também a opinião da lady que se segue.

É verdade, já não posso com as costas... Ahhhh!!!

## GALS IN DA HOOD

CJ, amigo! Há quanto tempo não falamos, não é? Desculpa lá!
Antes de mais, Parabéns à nossa revista que fez dois aninhos, dois aninhos!
Quem diria, já passou tanto tempo?:)
O que vou contar a seguir é verídico! O que vou contar não é muito habitual
no correio dos leitores, mas como disseste que deveríamos ser originais nas
cartas, e como achas que nós as Gals andamos desaparecidas (já vais saber porque andamos daqui a pouco). Coitadinho de ti vais ficar fartinho de ler sempre a mesma coisa. Aqui vai... Há uns dias atrás estava a dormir e tive um sonho mesmo hilariante. Imagina só que sonhei que estava dentro do jogo *GTA: San Adreas* e que o meu irmão Flávio roubara um táxi, pois a minha família é grande e não cabem todos dentro do nosso, ele guiava o seu e eu o táxi roubado. Chegados a uma nova parte da cidade, parámos e comecei à procura de uma casa. Vê só isso para gravar o jogo, pois tínhamos chegado a uma parte nova da cidade e, como sei que lá nada é seguro, gravei. Como não havia muito para fazer depois, achei que deveria dar umas voltas para conhecer melhor aquela parte e quiçá comer "Cluckin' Chiken" que todos falam. Entretanto o meu irmão vira-se e diz: "Nem pensar, pois podes apanhar estrelas! E não estou com paciência para te "trazer" de volta!" XD
Vê só o que horas sem fim agarrada ao comando a jogar *GTA:San Andreas* faz a uma pessoa!!
Mas como podemos parar quando temos um jogo como esse na mão? Não dá! É superviciante!
CJ, como vês, as gals andam todas em *San Andreas*, como eu! XD Quis partilhar contigo e com os outros, pois quando contei a todos aqui... acharam hilariante. Fartámo-nos de rir com isso e pensei que seria original mandar-te isto. Talvez para alguns não faça sentido, mas para mim foi bom visitar *San Andreas* em pessoa!
CJ, keep cool! E nem te atrevas a ir prá reforma!

**Catarina Moniz, São Miguel (Açores)**

Katy, katy, eu deveria imaginar que aparecerias.
Com que então às voltas em *San Andreas* com o meu alter-ego CJ, não é? Hummm. Eh, eh, eh. XD (não é?)
Já te estou a ver na Cluckin' Chiken a pedir um menu ou a viajar pelo campo num descapotável com o rádio sintonizado na K-Rose.
É do melhor, lol.
Ok, keep in touch, gal.

## NOVIDADES KH2

Olá, pessoal desse lado (bem mais curioso)!!!
Com que então um anito mais velhos!! Já imagino a redacção cheia de cabelos brancos no chão (os teus não, não é Charlie? eheheh!)
Okay... Eu queria umas novidadezinhas sobre o jogo *Kingdom Hearts 2* (por acaso não têm aí uma escondida?), já sabem uma data definida da sua saída?
Hmmmmm.... Já agora, também queria saber quando é que sai o jogo *Nightmare Before Christmas*?
Muito obrigada pela vossa compreensão, já que estão velhos (no gozo, porque vocês ainda estão bons é para ir p'ra night!) têm menos paciência para nos aturar a nós leitores, que estamos sempre prontos para rir e chorar com as novidades que nos dão... enfim...
Espero ansiosamente pela vossa resposta, e espero que seja positiva, pois o Natal está aí e eu não sei o que fazer se a resposta não me agradar....
Um camião TIR cheio de beijinhos para toda a redacção.
P.S.: Hey, Charlie! Não achas que devias fazer uma dietazinha, não é que estejas mal assim... mas... eheheheh!

**Diana David**

Brincalhona esta Diana, hein?!
Bom, o que te posso dizer é que as personagens do costume – Sora, Donald, Pateta – vão enfrentar nova ameaça, um ditador embrulhado em ligaduras de múmia. Brrrrr... E também o "transformation drive", afinal de contas, uma espécie de medidor que indica a fusão que podemos fazer com outras personagens. Fixe, não é? Mas temos ainda novos guarda-roupas, movimentos de câmara e iluminação melhoradas. Chega para saciar a ansiedade?
Jocas p/a ti tb.

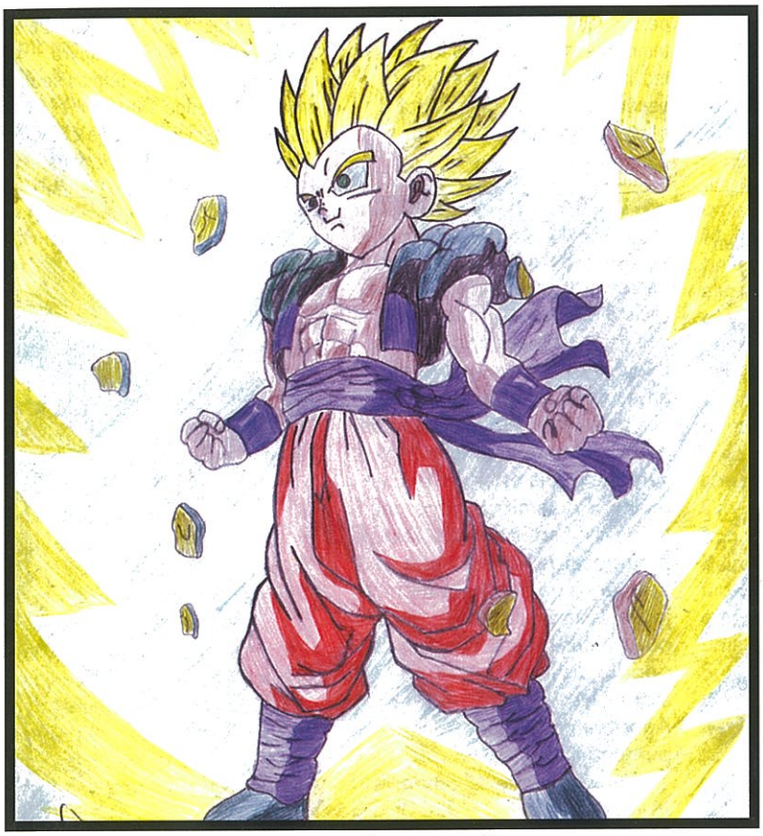
## SLY & SPYRO

Olá, tudo bem?
Escrevi porque na vossa última revista disseram que as 'girls' vos estavam a abandonar, por isso decidi escrever-vos. Mas antes de tudo queria felicitar-vos pela óptima revista que nos dão todos os meses, que na verdade podia estar um pouco melhor. Podiam criar um espaço ao pé das cartas dos leitores para troca, venda e compra de acessórios para a Playstation2 e jogos. Quando fazem os testes ou as antevisões dos jogos, podiam dizer quando é que eles vão sair.
Agora vamos às lindas das perguntinhas:
1 – Quando é que sai *Spyro: A HeroesTail*?
2 – Quando é que sai *Singstar Party*?
3 – Qual destes jogos é melhor, *Spyro: A Hero'sTail, Sly 2: Bando de Espertalhões, The Urbz: Sims in the City* ou *Eye Toy: Play 2*?
4 – Quanto custa *Spyro: A Hero'sTail, Sly 2: Bando de Espertalhões* e *The Urbz: Sims in the City*?
5 – Há muito tempo que ando à procura do jogo *Dog's Life* e não o consigo encontrar, podem dizer-me onde o vou descobrir?

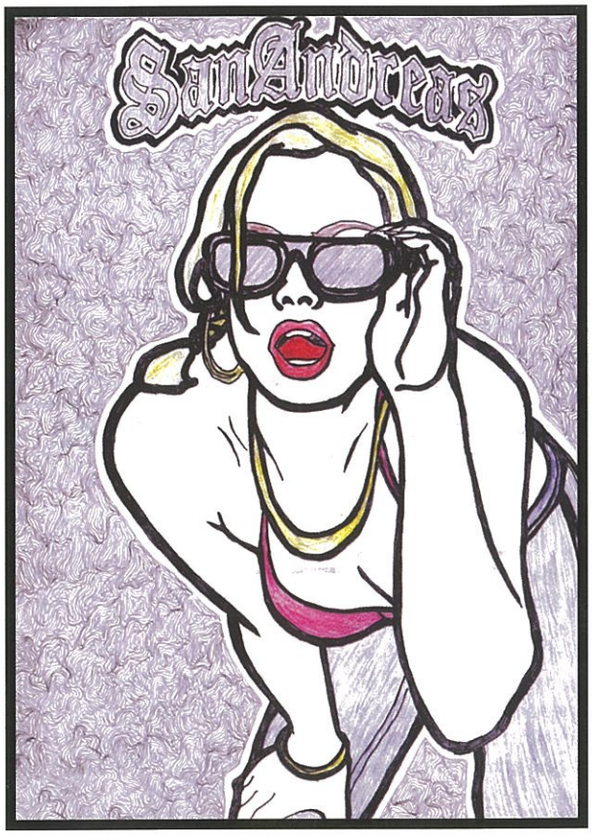
**Marta Bernardo, Lisboa**

Hi, Marta, cá estão as girls em grande força! É para que saibam que temos de contar com elas. E sempre com missivas interessantes. Como o espaço de troca dos leitores. Calma, está tudo pensado para a remodelação que vamos fazer no início do ano.
Quanto às tuas perguntinhas, tentarei responder (com a ajuda da nossa Vanda que é perita nos jogos que referes): O *Spyro* já o deverás encontrar à venda; o *Singstar Party* também; na minha opinião, *Sly2: Bando de Espertalhões*, o *Urbz: Sims in the City* e o *EyeToy 2* são óptimos. O Spyro conheço menos, mas tem os seus créditos firmados. Quanto a preços, andam à volta dos €60. Deverias saber. O *Dog's Life* está esgotado. Vamos ver se sai em Platinum...
Beijos

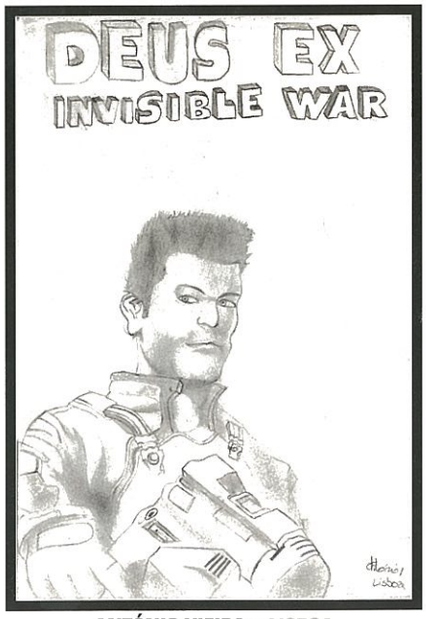
# OS DESENHOS DA MALTA



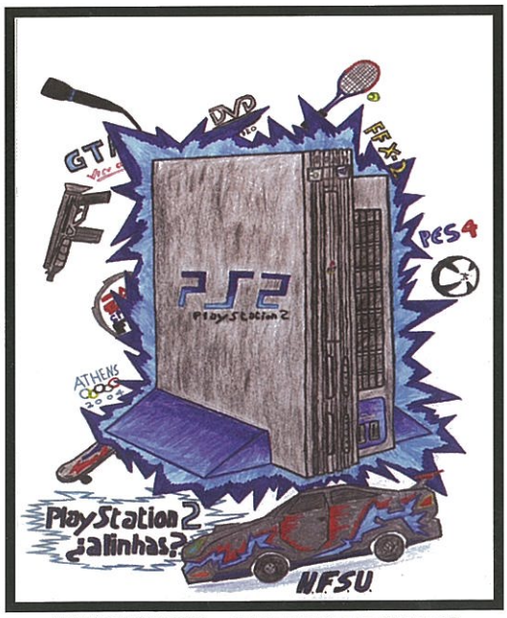
DAVID INOCÊNCIO ■ OLHÃO




SANDRA INOCÊNCIO ■ OLHÃO




ANTÓNIO VIEIRA ■ LISBOA




FELIPE MESQUITA ■ VILARINHO DAS CAMBAS

CÁTIA CERQUIERA ■ OLHÃO